

スーパーファミコン
必勝法スペシャル

グランヒストリア
GRANHISTORIA

Vingt ans du règne de la Lune passez, Sept mille ans autre tiendra sa monarchie.
Quand le Soleil prendra ses jours lassez, Lors accomplir & mine ma propre destinée.

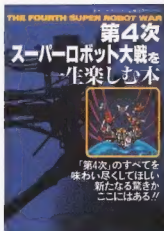
— 幻史世界記 —

破滅の日まで残された時間は二十年…
歴史を変えるのはキミ自身だ！



グランヒストリア
〜 幻史世界記 〜

ケイアミチ



第4次スーパーロボット大戦を 一生楽しむ本

B6判／定価880円(税込み)

好評発売中



旧約・女神転生を 一生楽しむ本

B6判／定価880円(税込み)

スーパーファミコン®
必勝法スペシャル

グランヒストリア

GRANHISTORIA

Vingt ans du règne de la Lune passez, Sept mille ans autre tiendra sa monar chie:
Quand le Soleil prendra ses iours lassez, Lors accomplir & mine ma prop hetie.

— 幻史世界記 —

破滅の日まで残された時間は二十年…
歴史を変えるのはキミ自身だ！



グランヒストリア

〜 幻史世界記 〜

ケイブシヤ

グランヒストリア

GRANHIISTORIA

Vingt ans du regne de la Lune passez, Sept mille ans autre tiendra sa monarchie:
Quand le Soleil prendra ses iours lassez, Lors accomplir & mine ma propre hetie.

— 幻史世界記 —



グラン大陸の午後

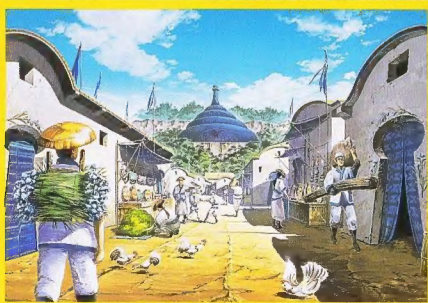
そこはけっして楽園^{らくえん}ではなかった。
だが、人はそこで生まれ^う、
幸せな一生を終えることを当然^{とうぜん}と
考えていた。その時までは……



残された時間は20年。その後、滅びの約束された世界、グラン大陸。
だが、人々はそれを知らず、野には花が咲き、山には緑が萌えている。
一歩町を出れば恐ろしい化物が歩き回り、国と国の争いは幾度目かの小
休止を迎えつつも、いつ再発してもおかしくはない。

それは確かに脅威ではあったが、滅びとは縁遠いものに過ぎない、人
の営みのうちだったのだから。だが、それが崩れ去ろうとしていた。
誰もがそうとは知らず、今日を微笑みながら暮らしているうちに……。

いま、グラン大陸は黄昏のときを迎えつつあった



ザ神とゲ神の間に

たしかなるふたつの神の力。グラン大陸の
民の命を守り、命を食らう混乱の……石楚

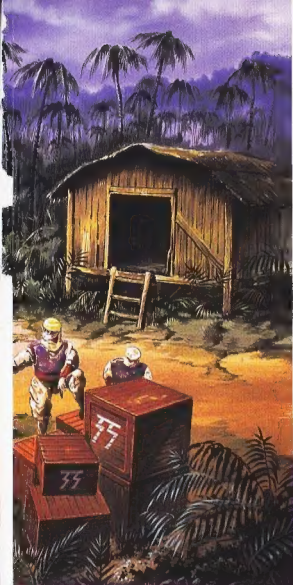


グラン大陸にはふたつの神がいる。グ
ラン大陸の中央にあるアサシナを中心に
信奉されているザの神と、北の大国ガラ
マニアを中心に信者を持つゲの神である。

ザの神。それは、はるか昔に何者かに
よってつくられ、そして、放棄されたメ
カニカルシステムの残滓。また、天使と
は、かつてゲの神を討ち滅ぼすためにつ
くられた自動戦闘機械……。

しかし、人々はそのことを知ってか知
らずか、崇拜の対象としている。





一方、ゲの神はアニミズムにも
似た信仰である。だが、それがか
つて高度に発達したバイオテクノ
ロジーの産物なのか、それともこ
の地に古くから存在する別の力な
のか。それは彼の地の人々にも、
そして我々にも分からない。だが、
このふたつの力は、グラン大陸に
混乱を引き起こすと同時に、その
均衡が世界の安定をもたしてもい
た。だが、この天秤が一方に傾き
はじめたとき、破局への坂道を転
がり始めたのだ。ザ神を奉ずる者
も、ゲ神に仕える者も望まぬ、す
べての滅びという破局へ。

ふたつの神の均衡はまさにくずれようとしていた



かくしてグラン大陸の 歴史は終わった……



それは何者かの干渉だったのか。それとも、過去に創られたシステムのほころびだったのか……。それを知るものはいない。だが、そのとき、グラン大陸の地下で暴走した巨大なエネルギーが、この世界の一切を消滅させた……。これは必然だったのか？ いや、そんなわけがない！ だから、今度こそは……。



東部自治区事変

807年、天
使が暴走する！



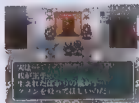
盗賊団、王都襲撃

805年、この年、滅への歩みが始まった……

だが、冒険はここから始まる！

歴史の 申し子たち

しょうかい
キャラクター紹介



personnage

20年にも渡る冒険のなかで、キミは様々な人々と出会うことになる。友として、また敵として。そう、歴史を動かすのは運命ではなく人なのだ信じて。

せ かい ぼろ いな
世界を滅ぼすか否か
きみ は かれ けつてい
キミは彼となり決定する

第1の男(トール)

まだ少年^{しょうねん}といっても通る、やさ
男^{おに}といった風貌^{ふうぼう}の青年^{せいねん}トール。
かれは、805年^{ねん}、結婚^{けつこん}式^{しき}を前^{まえ}にし
て盗賊^{とうぞく}衆^{しゅう}に襲^{おそ}われ、命^{いのち}を落^おとす。
グランを破壊^{はくわい}から救^{すく}うべくこ
の世界^{せかい}へやってきたキミは、
かれの体^{からだ}を借^かりて行^{こう}動^{どう}をす
ることにする。名前^{なまえ}を変^か
え、かつてトールと呼^よば
れた若^{わか}者^{もの}が結^{けつ}婚^{こん}するはず
だっ^した少^せ女^{かい}を後^{あと}にしてい^く。
そして、世界^{せかい}記^きにより未^み来^{らい}を知^し
る彼^{かれ}は、予^よ言^{げん}者^{しゃ}と呼^よばれる。

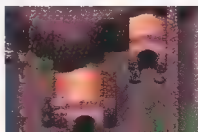


赤い光が世界記で、
白い光がキミだ。

キミはやがて王になる

主人公^{しゅじんこう}は暗殺^{あんさつ}された王^{おう}にかわっ
てアサシナ^{あさしな}の王^{おう}となる。これによ
り、歴史^{れきし}に大^{おほ}きく干^{かん}渉^{しやう}できると
なっ^なったか^かに思^{おも}われたが……。

▶王^{おう}となっ^なて
も冒^{ぼう}険^{けん}は続^{つづ}く



▼第2の男としての
活躍が始まる



◀第2の男は、仲間の行動が多い

歴史の改変を拒むものにより、キミはトールの体を奪われてしまう。すんでのところ、世界記とともに逃げ延びたキミが借りることになった、名も知れぬ男の体。それが、この第2の男だ。そして、キミは敵にその肉体を奪われたアサシナ王、つまり第1の男との混同をさけるため、新たに別の名を名乗ることにした。そんなキミのもとに、人の変ったアサシナ王から、離反した仲間が集う……。

第2の男

せ かい は かい
世界の破壊を
のぞ ぞ のぞ
望む「宿敵」?

ケイン

しゅじんこう
主人公のライバル、いや、
しゅてき こくい よげん
宿敵ともいえる黒衣の予言
者、ケイン。あるときは主
じんこう まえ ぶ き み よげん
人公の前で不気味な予言を
かた しゅ
語り、またあるときは、主
じんこう どり すい ほう
人公の努力を水泡に帰すた
め じ ぶ つか れ せ
めに、黒童子たちを使い歴
し うん あん やく うん
史の裏で暗躍する。さらに、
しゅじんこう い こと
主人公とは幾度にもわたり
よげ たい く ひろ
激しい戦いを繰り広げるこ
とになる。

な ぜ かれ せ かい
だが、何故、彼は世界を
ほろ うご
滅ぼそうとしているのか?
それ だれ めい れい う ごと
そして誰の命令で動いて
るのか? か ず か ず な ぞ ひ
数々の謎を秘め
た人物である。



くろい まんと を
目深に被った囃
子 という姿

の は 王 宮 の 中 庭 だ っ た
▶ケインが初
めて現れた



暗き予言を語る、黒衣の吟遊詩人か？

当初、ケインは、ひとり主人公の前に現れては、不吉な言葉を残して行くだけの存在にすぎない。だが、何者にもささげられないかのように、いかなるところにでも現れるその行動は、底知れぬ不気味さを感じさせずにはおかない。

▶ 2度目の出会い
はベカノ村の一角



◀ 3度目は東部自治区の港で出会う

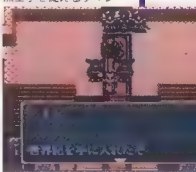
世界を滅ぼすために、ケインは王となる

黒童子を手足のように使い、歴史を裏から操ろうとしていたケイン。彼は、ついにアサシナ王となった主人公を捕らえる。そして、その肉体を奪い去るとアサシナを帝国とし、次々と隣国を攻め滅ぼしていく。そして、圧政の果てに、自ら滅びを演出するのだ。



▶ 主人公の世界記を奪い、破滅記としてしまう

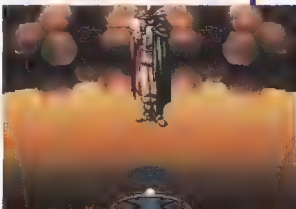
◀ 主人公の肉体を奪い、黒童子を従えるケイン



最強のライバル、ケイン。その最期は？

ケインと主人公の戦いは都合4回。新王都での戦いでは、主人公の第1の男を負かし、肉体を奪う。次は、緑の海の神殿での戦い。また、鬼鮎の洞窟では、ケインの影と主人公の戦いとなる。そして、王宮の地下で、最後の戦いをする。

▼ 戦闘シーンでのケイン。ゲの神の能力も使ってくるが、通常攻撃の威力も特筆もの



ゆうもう か かん
勇猛果敢!
 しんしん じゃ おう
ゲ神信者の王

ガイナスター

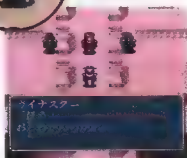


ガイナスター。ゲの神を
 信奉する邪道盗賊衆の長と
 して、ザの神を信奉するア
 サシナで、略奪の限りを尽
 くした男。その本名は、ガ
 イナスター・バウム・ガラ
 マニアス4世。そう、北の
 大国ガラマニアの王なのだ。
 ザの神を奉じるアサシナを
 快く思っていないが、ガラ
 マニアの王としては、臣民
 を思いやるよき王でもある。
 主人公が、最初に巡り合
 う人物であり、そして最後
 に行動を共にすることにな
 る人物である。



◀これは、邪道
 盗賊衆頭領とし
 ての姿だ

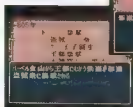
▶抜け目のないガラマ
 ア王としての面も持つ



邪道盗賊衆を率い、アサシナ地方を蹂躞

冒険の出発点であるイライの村。その近くに邪道盗賊衆のアジトがある。その地にある、ゲ神の王の像を奉じている彼ら、邪道盗賊衆は、当時政情の安定していなかったアサシナ地方各地で暗躍。その行動が破局への第一歩らしいが……？

▶改変前の歴史。
ザ神神殿を襲う



◀象り、車の襲撃に
歴史は改変される

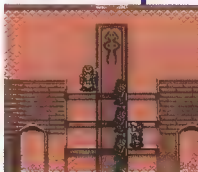
北の大国の、野心あふれる若き王として

ガラマニアへ赴むいた主人公が出会った、彼の地の王。それこそガイナスターであった。政情の安定しないアサシナを尻目に、各国の反アサシナ侵攻を企てるなど、機を見るに敏な野心家でもある。だが、そんな彼もケインの前では赤子同然だった……。



▶ケインの謀略の前に野望は頓挫するのか？

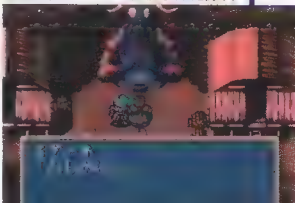
◀ガラマニア王ガイナスターの雄姿。その妃は？



最後の決戦へ向け、最後の仲間として！

ガイナスターと主人公の関係は複雑だ。初めは、盗賊団の頭領と、その部下。次いで、アサシナの王とガラマニアの王としての関係。さらに、最後には世界を破局から救うため、共に戦う同志となる。そして、ついには主人公と深い友情で結ばれる。

▼破局を目前にしたいま、ゲの神も、ザの神も関係ない。ガイナスターの決断が未来を開く。



アサシナの
高潔なる騎士

ミケーネ・バッハ

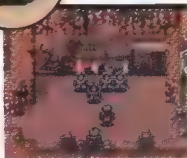
アサシナ王の信任厚い、騎士団の長。騎士の鏡ともいえる高潔な人物である。また、主人公の能力をいち早く見抜き、アサシナ騎士団への参加を求める。それ以来、主人公とは深い絆で結ばれることになる。

だが、のちに主人公が王となつてからは、友というよりは腹心として活躍する。しかし、第1の主人公の肉体がケインに乗っ取られてからは、祖国を離れ、ひとりの騎士として、独自の行動をとるようになった。



◀ 髪型以外は、一般のアサシナ騎士団員と同じ

▶ 邪道盗賊衆の象列車襲撃時、主人公と出会う



はじめは、主人公の上司として

銃器より剣技が得意な主人公と比べ、どちらかと言えば、銃器を得意とするキャラクターである騎士団長ミケーネ。彼は、主人公と初めてパーティーを組む人物でもあり、上司として事件解決のアドバイスを与えてくれる。

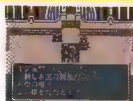
▶主人公を予言の力ゆえにスカウト



◀要所ごとに、アドバイスをくれる

やがて、王なる主人公の腹心として

810年に主人公がアサシナ王に推されて以後、ミケーネはアサシナ王の腹心と言われることになる。だが、物語のなかで、それは具体的には語られていない。ただ、ひとりの騎士として控えの間に待機しており、王（プレイヤー）に選ばれたときは同行することもできる。



▲ミケーネも主人公を王に推挙したひとり

▼控えの間にはミケーネ以外にも数名が待機



最後は、ひとりの騎士として戦いに挑む

アサシナ王の肉体を奪ったケインは暴政を敷く。その姿に、ミケーネは敗れて騎士団長の地位を捨て、ひとりの騎士として反旗を翻す。

▼騎士団長の地位を捨てたミケーネ。彼は、第2の主人公と行動を共にすることになる



そこで、彼が協力した男こそが、かつての友にして主であった存在であるとは知らずに……。

ほろ おう け
滅びた王家の
心優しき末裔

ファル・イブスキ



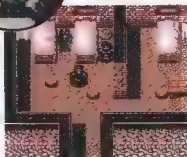
804年。キミがグランヒストリアで冒険を始める、その前年。アサシナ国のイブスキ王家は滅びた。その末裔のひとりが、この800年生まれの心優しい少女。主人公らと初めて出会ったのは、まだ7才のとき。それ以降、たびたび主人公の前に姿を現し、最終的には主人公と共に戦う戦士にまで成長する。(左のイラスト。これは20歳のときのもの)。

復讐に燃える兄、アサシナ・イブスキのことを思いやっていたが……。



◀ジュザノア王家に身を寄せていた成人後の姿

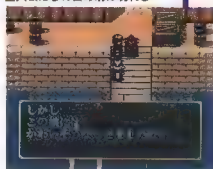
▶戦士として、第2の主
人公のもとに馳せ参じた



主人公の前を横切る少女

主人公の前を横切るように、たびたび姿を現すファル。彼女が7才のときペカノ村で、13才のときは、ヘンダライ村で……。そして、兄の死以降、親戚筋のジュザリア王家に身を寄せることになる。そこでは、従弟にあたるデニセス王家のクノン王子から、姉とまで慕われるようになっていた。この物語の中で、もっとも成長を見せた人物のひとり。

▼復讐に燃える兄の身を案じて、主人公たちの目の前に現れる



ファル13才



ファル7才



しゅじんこう いのち
主人公に命を
すく おうごく
救われた王族

クノン王子

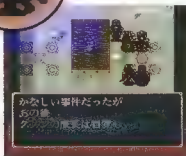
アサシナ国王、アサシネ
ア6世を父に、ジュザリア
王家出身のレムヌを母に、
805年、アサシナに誕生した
初めての王子。生まれたば
かりのとき、アサシナの神
官長が行方不明になり、ザ
の神の洗礼が受けられず、
命が危うくなる。いや、彼
は本来ならばそこで死んで
いたはずだったのだ。

だが、キミが歴史に介入
することにより、その運命
は大きく変わり始める……。
(左のイラストは820年当
時、15才のクノン)



◀りく成長
したクノン王子
の姿。だが……

▶アサシナ追放以来ジ
ザリアへ身を寄せる



彼の運命を変えるのはキミの行動

生まれたばかりのクノン王子が洗礼を受けないうちに、神官長が行方不明になる。洗礼を受けなかった赤ん坊は死ぬしかない！ キミの決断が、王子を助ける。



▲洗礼の受けられないクノンは、急激に衰弱していく

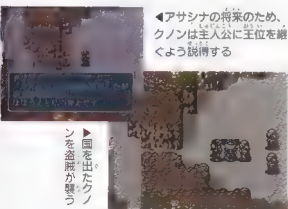
◀神官長を見つけても、帰還が遅れてしまうと……

高潔で優しい、生まれながらの王子

立派に成長したクノン（右のイラストは810年当時、5才のクノン王子）は、主人公に王位を譲ったとき、自ら祖国アサシナを後にする。混乱の芽を残さないために。



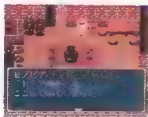
◀アサシナの将来のため、クノンは主人公に王位を継ぐよう説得する



▶国を出たクノンを盗賊が襲う

クノン王子もやがて戦士に

もし、主人公がクノン王子を無事救うことができていたら、クノン王子もまた、第2の主人公のもとに駆けつけてくる。



てん し
天使のような
じょせいしんかん
ザの女性神官

リザーラ



ザの神官長であるミジュ
アに、副神官に推されたこ
ともあるほどの実力を持つ
ザの女性神官。だが、本人
の強い希望で、アサシナの
南にあるドルーク神殿の神
官にとどまっている。また、
不思議な力を発揮するなど、
謎の多い存在でもある。

トールの体を奪ったケイ
ンの甘言に心を惑わせ、ケ
インの圧政を助けるように
なってしまう、ケインに操
られるままに、主人公と激
闘を繰り広げることになる。
だが、彼女の正体は……。



◀スリムな体を
神官服がつつん
ている？

▶不思議な能力を持つて
いるといわれる……



連絡船ユクモ リザーラの暗殺未遂

東部自治区からドルークへ向かう連絡船ユクモ。その上で暗殺されそうになったこともある。それは主人公とリザーラを敬愛する人々の協力で未然に防がれるが、リザーラの人気のほどを示すエピソードのひとつ。だが、その裏には……。

▶ユクモでリザーラを助ける乗客



◀最後の危機は、自ら決断する

迫り来る破局の予感。リザーラは決断する

ケインが口にした、ザ神やゲ神より古い神の力という言葉。その大いなる力を見極めれば、人々を救えるかもしれない。リザーラは、ケインについていくことを決める。だが、その力の復活は、この世に生きるもののすべての滅亡によってなされるという言い伝えがあるという……。



▶主人公たちがリザーラに再会したとき……

◀ケインの言葉に、リザーラの心は千々に乱れる



リザーラ対主人公 悲劇のバトル

ケインの側についたリザーラ。やがて、彼女はケインの専政の尖兵として人々から恐怖を持って語られるようになる。そして、ついにはケインの命ずるままに主人公たちと戦うことに！ だが、それは彼女の正体に深く関わった、悲劇だった……。

▼このケインの言葉の意味するものは？ そう実は、リザーラは人ではなく……





こあくま
小悪魔みたい
な女の子？

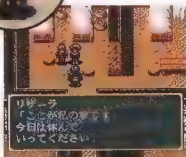
サマン

ちょっぴりいたずらっぽ
い表情をたたえたこの少女。
じつは、リザーラの妹だ。
しかし、姉とは違い、なか
なかしたたかな性格の持ち
主で、当初はスリを生業に
していたほどだ。実際、主
人公との出会いも、スリが
バレて追われているとき、
主人公を丸め込んで、追っ
てきた騎士の相手をさせよ
うとしたのがきっかけ。だ
が、その心は姉に劣らぬほ
ど優しい。後に、レジス
タンスのリーダーとなり、ケ
インに従う姉と敵対する。



◀20年間、姿が
変わらない？
その秘けつは…

▶リザーフとは、仲のよ
い姉妹だったのだが…



主人公との出会い～スリの少女サマン～

サマンと主人公の出会いは805年。つまり、極めて初期に出会うことになるキャラクターのひとりだ。それにしても、美少女とはいえ、こんな生意気なスリが後にレジスタンスになるとは、誰も想像できなかっただろう。

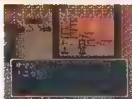
▶ 出会いから、主人公を振り回す



◀ ベカノでの再会が運命をきり結ぶ

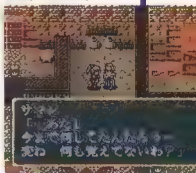
サマンにとって主人公はおもちゃ?

女ばかりのマナミガル王宮に入り込もうとした主人公。そのとき、王宮に出入りする商人となったサマンと再会する。だが、サマンは協力を求める主人公に、女装をさせてしまう。笑いながら「似合っている」というサマンだったが、そんなはずもなく……。サマンの茶目気も少々いきすぎ?



▲ サマンは主人公を道具屋の裏に引き込む

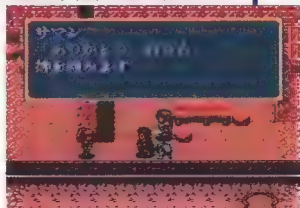
▼ マナミガル王宮から引き返すこのセリフ……



少女は、レジスタンスリーダーとして……

レジスタンスリーダーとなり、数々の修羅場をくり抜けることを余儀なくされた彼女は、久しぶりに再会した主人公たちに、ケインの片腕となり人々を苦しめる姉、リザーラを止めてくれるよう頼む。たとえ、殺してでも……。

▼ これが、彼女にできる精一杯の優しさなのかも知れない。あまりにも哀しい優しさだが……



ガラマニアの
姫にして……

ドネア姫



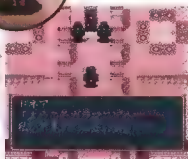
ガイナスター王の不在に
あたり、ガラマニアを実質
的に取り仕切っていた気丈
な姫君。だが、政略のため、
不本意ながらアサシナ王の
弟、パラドックに嫁ぐこと
になった。そのとき、迎え
にきた主人公に心惹かれた
ことが、彼女の運命を大き
く変えることになる。

結婚直前に、パラドック
が兄のアサシネア6世暗殺
を企て失敗、処刑されてし
まう。その結果、主人公と
の愛を貫けるようになる。
キミの選択次第でだが……。



◀ドレスの似合
う姫君だが、気
丈さも特筆もの

▶主人公に出会ったとき
から一目惚れらしい



主人公の代わりにゲの神の呪いを受ける

アサシナからガラマニアに迎えにや
ってきた主人公に、逃亡の手引を頼むとい
う、何とも無謀なおこないをする姫君。
だが、その代償として、タンドが主人
公にかけたゲの呪いをその身に受け、醜
いゲの神になり果ててしまったのだった。

▶ゲ神になっても、
心は美しいまま



◀ずの神の方で
呪いを解いた

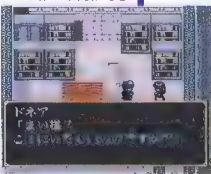
ドネア姫の愛は、かなえられるのか？

ようやくもアサシナの新王都
にたどりついたドネア。だが、
到着早々暗殺者に狙われ、つい
で結婚相手であったパラドック
が、兄アサシネア6世の暗殺未
遂で処刑される。そんな中、つ
いにドネアは、新アサシナ王となった主人公に自分
の思いを告白する。その結果は……キミの選択次第。



▲ドネアは、主人公に一
世一代の告白を

▼その申し出を受ければ、
ドネアはキミの妻になる

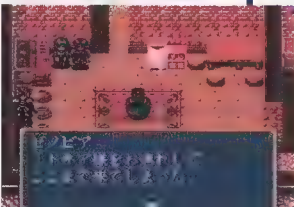


ドネアもまた、リザーラの家を集う

あれは、自分の知っているアサシ
ナ王ではない。そうドネアが感じた
のは当然だった。今のアサシナ王の
魂はケインのものなのだから。

ドネアは、反アサシナを標榜する、
同志たちの集うリザーラのもとに密
かに向かう。

▼ドネアも主人公のもとに駆けつけるが、彼女
を仲間にして、共に戦うことはできない





トールの こんやくしゃ 婚約者だった

ルウ

イライの村^{むら}で、^{ねん}10年に1度開かれるザの神殿^{しんでん}。そこで結婚式^{けっこんしき}を挙げるはずだった少女^{せうじょ}。しかし、その前日^{ぜんじつ}トールは殺^{ころ}され、その亡骸^{なきがら}に主人公^{しゅじんこう}が乗り移^{うつ}ったことから、彼女の運命^{うんめい}は大きく変わり始める。トールは彼女^{かの}との結婚^{けっこん}を捨て、行方^{ゆくえ}をくらます。それはルウの運命^{うんめい}を閉ざしたかに思われた。だが、彼女^{かのじょ}はたまたま介抱^{かいぼう}した旅人^{たびびと}に見初められる。ガラマニアの王^{おう}である、ガイナスター！そして、彼女^{かの}は王妃^{おうひ}になった……。



◀村娘時代のルウ。村でも評判の美人だった

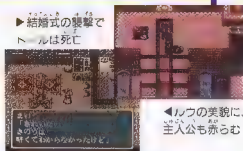
▶ガラマニアの王妃となったルウは主人公と再会



イライ村の幸福な花嫁であったルウ

改変前の歴史では、ザの神殿での幸福な結婚式の間、邪道盗賊衆の襲撃を受け、その前に立ちふさがったトールを殺される。しかし、歴史を改変するため、主人公はルウを捨てて旅立つ。それは、ルウの心にも深い傷を残した。

▶結婚式の襲撃で
トールは死に



◀ルウの美貌に、
主人公も赤らむ

心優しきガラマニア王妃、その名はルウ

ガイナスターに見初められ、ガラマニア王妃になったルウ。彼女は、その優しさゆえに、ガラマニアの人々にも深い信頼を寄せられる。そして、再会した主人公にも、かつての確執を越えた優しさを見せてくれた。それは、まだ尽きぬトールへの愛なのか、あるいはそれを越えた慈悲なのか。



▲トールとの再会にも動
じなかった?

▼ガラマニアのザの神官
長もルウに信頼を寄せる



ルウの優しさ、それは人を信じるちから

ガラマニア、マナミガル、ジュザリアの三国が反アサシナ同盟を結ぼうとしている。それを探りにきた主人公に、ルウはトールを信じると真実を話す。人を信頼することが、何かよき結果を生むと信じる、心優しき少女の姿が、そこにはあった。

▼ルウは、サマンの体に主人公が 時取りに
ついていることを知らなかった



情熱を燃やす
美女騎士

ゼノビア



アサシナ騎士団の一員である女性騎士。かつて、ミケーネ・バッハと騎士団長の座を争ったと言われるほどの騎士でもあり、その腕前は推して知るべし。

また、当初は盗賊団にいた主人公を胡散臭く思うなど、女性らしい潔癖さを見せる。しかし、一方では王の弟パラドックと身分違いの恋愛をし、感情に走った行動をとるなど、女性としての弱さもあわせもつ。

選択次第で、のちに主人公に協力するようになる。



◀他の騎士団員と違い、真紅の鎧を身にまとう

「エス、ノクな風貌と短髪がセクシー」



な だ か ひ ま う
名高き美貌の
女傭兵

バーキュレア

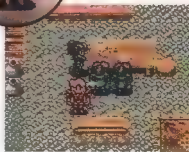
かくち せんじょう な は
各地の戦場で名を馳せた
女傭兵。主に、マナミガル
王国軍にその力を貸し、兵
たちの鍛練をまかされてい
るほどである。傭兵として
の誇りとマナミガルへの恩
義から、ケインの操るアサ
シナがマナミガルを侵略し
たあとは、レジスタンスと
して戦い続ける。

その運命が主人公と関わ
りを持つことになるのはほ
んの一時だが、そのときの
選択次第では、のちに仲間
として、共に戦うことがで
きるようになる。



◀大柄で、いか
にも大人の女性
といった風貌

▶女だけのマナミガル騎
士団員たちの信賴も厚い



じょおうへい か
女王陛下の
じょせい さ し だんちよう
女性騎士団長

カーリア

女ばかりで構成されている、マナミガル騎士団の長。ザヤゲの能力を使いこなすことはできない。

性格は実直で、義理堅く、それゆえ、マナミガルのエリウス女王から厚い信頼を受けている。また、部下からの信頼も厚い。のちに、ルウ王妃のすすめで、アサシナ王をたすけるためマナミガルを離れるが、別人のようになったアサシナ王に疑問を抱き、リザーラのものと訪ねる。そのときの選択次第で、仲間にもなる。



◀マナミガル騎士団員共通のいでたちだ

▶マナミガルでは、主人公と戦ったこともある



おうと
王都におわす
にんげんがたてんし
人間型天使

アルルーナ



王都の再臨の館におり、
主人公に今なすべきことを
示してくれる女性型天使。
無表情なその姿、感情を感じ
させないその物言いかから、
一種の自動機械人形に過ぎ
ないとも思われていた。し
かし、長い間人々の悩みを
聞き続けていたためか、あ
るいは他の理由によるのか、
最後には感情の芽生えを示
すまでになる。

人々のよき相談者である
アルルーナ。彼女は、現代
に遺されている唯一の人間
型天使といわれている……。



◀あくまで無表
情なその姿は人
間とは異質だが

▶彼女(？)がこの再臨
の館から動くことはない



くら やしん
暗き野心をも
おう ほ き かん
つ王の補佐官

カイザー

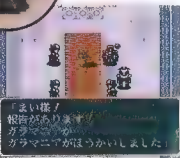
アサシネア 6 世、その後
を継いだ主人公と、複数の
王家に補佐官として仕える
が、その心には暗き野望が
たぎっていた。アサシナ王
に就任した主人公を度々な
いがしろにしたあげく、つ
いにはケインの言葉に惑わ
されて反乱を起こす。反乱
自体は成功するが、ケイン
の粛正にあい、カイザーの
命運はそこで尽きる。

体の半分が機械化されて
おり、とくにその右肩に浮
かぶメカは、サポート用の
情報端末かなにからしい。



◀主人公の世界
記にも似た、サ
ポートメカの変

▶補佐官として、実務を
取り仕切ってるらしい



つしな ぎ じやつ
失われた技術
の生んだ兵士

くろ どう じ
黒童子



ケインの手足^{てあし}となって働^{はたら}く、全身^{ぜんしん}黒^{くろ}ずくめの不気味^{ばきみ}な集団^{しゅうだん}。その戦闘能力^{せんとうのうりょく}はピカーで、当初^{しゅじう}、主人公^{しゅじんこう}ですら足元^{あしもと}にも及^{およ}ばないほどだ。それも当然^{とうぜん}、彼ら^{かれ}の正体^{しょうたい}はザの神^{かみ}を造^{つく}った一族^{いちぞく}が生み出^うした、戦闘用^{せんとうよう}の機械人形^{かいがいじんぎやう}なのだから。もちろん、彼ら自身^{じしん}の意志^{いし}はなく、ケインの命^{めい}ずるままに動^{うご}いているにすぎない。それが、弱点^{じやくてん}といえるだろう。

左^{ひだり}のイラストのように、ゴリラにも似^にた大柄^{おおがら}なものと、スマートな人型^{ひとがた}がいる。



◀黒^{くろ}づくめの姿^{すがた}とひとつ目^{ひとめ}に見える顔^{かお}が不気味

▶ケインの命^{めい}ずるまま、たびたび集団^{しゅうだん}で現^{あらわ}れる



アサシネア 6 世

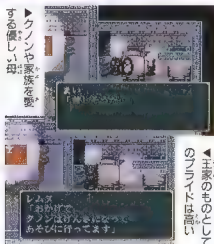
かつては、アサシナを支配していたイブスキ王家の臣下であったが、その王位を奪い今の名を名乗りだした。当時は残忍な王とも言われていたらしいが、現在は病にふせりがちであり、人間としてだいたい丸くなっているようだ。しかし、王位を奪ったものの運命か、自らも王位を狙う弟の放った刺客によってその生涯を終えることとなった。主人公の力を認めるなど、度量の大きなところも見せた。

▶ 陛下に直接話しかけるようなことはしない



◀ 初めての王子、クノンには手煩悩な面も

レムヌ王妃



▶ クノンや家族を愛する優しい母

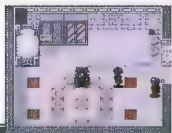
◀ 王家のものとしてのプライドは高い

アサシネア 6 世の妻にして、クノン王子の母。先のアサシナ王であり、アサシネア 6 世に王位を奪われたアサシネア・イブスキ 5 世の妃の妹でもある。彼女の出身地であるジュザリア王国は、マナミガルの属国である小国であり、その生き残りのため、やむをえず政略結婚をしたのだ。だが、主人公のアサシナ王就任によりアサシナ王国を追放され、ジュザリアへの帰還の途上で、盗賊に襲われ死亡。

パラドック

アサシネア 6 世の弟。本名はパラドック・デニケス。女性のうけはよいらしく、アサシナ騎士団の重鎮、ゼノピアとは愛人のような関係を結んでいた。また、密かに兄、アサシネア 6 世を殺害し、自らが王に取って変わる野望を抱いていた。兄の暗殺には成功するが、主人公の活躍でその企ては白日の下にさらされ、この事件はパラドックの処刑で幕を下ろす。意外と小心者であったらしい。

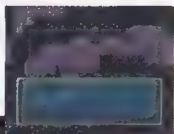
▶ 王宮の自室で、ゼノピアと愛を語る



◀ 彼の野望は、ゼノピアの言葉ゆえだった

アサシネア・イブスキ

▶ 復讐がすべての彼に嫉の愛は映らない



◀ 死の海で、自らの策にはまり死にます

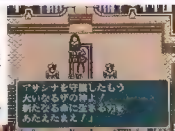
デニケスに王位を奪われた、アサシネア 5 世の忘れ形見。自らをアサシナの正當な王、アサシネア・イブスキ 6 世と名乗り、デニケスへの復讐とアサシナの奪還を誓う。ザの神への信仰を捨て、ゲの神の力を手に入れており、その力を憎しみのためにふるい、いくつかの陰謀を企てる。そしてそれは、憎しみによりはびこるゲの神の力を押さえようとする主人公の行動と敵対するものとなる。

ミ ジ ュ ア

アサシナの王宮にあるザの神殿の神官であり、すべてのザの神官を束ねるザの神官長である。神官として、いや人としても立派な人物であり、多くの人の信頼を集めている。その高潔さは、ケインに操られ豹変したアサシナ王の行動に疑問を抱くや、ただちにリザーラや反アサシナ勢力へ協力したほど。

共に戦う仲間としたときは、その強力なザの能力が大いに役立つだろう。

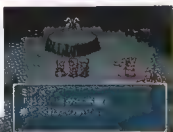
▶ クノン王子にザの洗礼をほどこす



◀ 主人公にアサシナ王となるようすすめた

ロ ー デ ィ

▶ 当初は主人公たちと行動を共にする



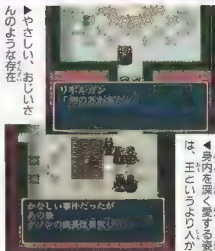
◀ 彼の忠誠は、果たして過ちだったのか

ザの副神官として、ミジュアを助ける立場に立つ人物。ミジュアの厚い信頼を受けていたが、かつてのアサシナ王家イブスキ家の末裔であるアサシネア・イブスキの命に従い、ミジュアをサンザカル鉱山にさらい、クノン王子の洗礼を妨害しようとする。だが、本来歴史にはいないはずの主人公の存在により、その試みは失敗。主人公に関わった人物の中では、もっとも早く命を落とすことになる。

リボルガン

マナミガルの属国という弱小国、ジュザリアの老王。アサシナ王の妃であるレムヌの実の兄でもある。ファルとクノン、この姪と甥の母親を政略結婚させざるをえなかったことに心を痛めており、行く先のないふたりを保護しているのも、多分にその罪滅ぼしであろう。アサシナが帝国を名乗り侵攻を始めたさい、抵抗をみせるが敗北。その後、身柄をアサシナ帝国に拘束されることになる。

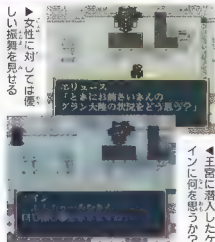
▶ やさしい、おじいさんのような存在



▶ 身内を深く愛する姿は、王のいうより人にか

エリユース

▶ 女性に対しては優しい振舞いを見せる



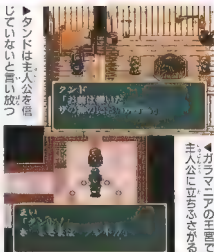
▶ 王宮に潜入したケインに何を思うか?

マナミガル王国の女王。極端な男嫌いで、王宮の中に男は一步たりとも踏み入れさせない。そのため、マナミガルでは、王宮の官吏から騎士団にいたるまで、そのすべてが女性で構成されている。ケインの策動により、ガラマニアとともに反アサシナ同盟の中核をなすが、その後のアサシナ帝国の侵攻の前に敗北。リボルガン同様、その身柄はアサシナ帝国の監視下に置かれることになる。

タンド

はじめ、ガイナスター率いる邪道盗賊衆の一員として、主人公の前に現れる。しかし、その正体はガラマニアのゲの神官である。ガイナスターの信任も厚く、また、そのゲの能力はずばぬけている。当初から、主人公のことを胡散臭いと感じていたようだが、ガラマニアで再会した主人公がドネア姫を逃そうとしていたため、戦いを挑む。その結果、命を落とすこととなった。

▶ タンドは主人公を信じていないと言いつつ



◀ ガラマニアの王宮で主人公に立ちふさがる

オクヤラム

▶ 主人公に親しげに語りかける



◀ 過去の世界。そこでオクヤラムは……

伝説の空を行く人々の国で主人公と出会った彼は、どうやら過去に主人公と出会ったことがあるらしい。いや、彼が出会ったことがある主人公は、これから過去に赴く主人公なのだ。空の国、そして炎の海と呼ばれる砂漠の果てにあるニクラ。彼の地の人々こそザの神をつくったものの子孫であるというが……。やがて意外な真相が、主人公たち一行を待ち受ける……。

グラン大陸^{たい りく} の歩きかた^{ある}

そう さ ほう
操作法


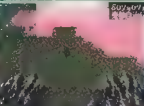
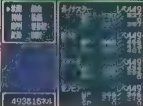



maniement

グランヒストリア^{き ほん そう さ ほう}の基本操作法から、
 のうりよく^{の う り よ く}つか^{つか}かた^{か た}能力の使い方、そして興奮^{こ っ ぽ ん}の全方位^{ぜん ぽ う い}パ
 トル^{そう さ ほう ほう}まで。操作方法^{かん げ ん}を完全^{も っ ち ら}に網羅^{し ょ っ かい}しこ
 こに紹介^{し ょ っ かい}することにしよう

基本操作

まずは、グランヒストリアの各々の画面における、基本的なボタンの操作方法をひとつずつ紹介していこう。

	フィールド・町など 	ウィンドウ画面 	戦闘画面 
十字キー	PCの移動	コマンド、またはアイテムなどの選択	アイコン、または目標の選択
Aボタン	隣りあった人と会話をするときや、物をしらべるとき、あるいは宝箱を開けて中のものを手に入れるなどに使用	選択したコマンドやアイテム、能力、およびその対象の決定に使用	選択したアイコンの決定、および、攻撃などで選択した目標の決定や、能力、アイテムの決定にも使用する
Bボタン	使用しません	コマンドをキャンセルし、前の状態に戻る	コマンドをキャンセルし、前の状態に戻る
Xボタン	ウィンドウ画面を開きたいときに使用	使用しません	使用しません
スタートボタン	オープニングデモのスキップ、および、オープニングタイトル画面からゲームをスタートさせるときに使用する（Aボタンでも可）		

※ Y、セレクトボタンは使用しません。戦闘中 L、R ボタンで視界を変更できます

つぎに、主な画面の見方をひとつずつ紹介していこう。まずは、フィールドの様子を現したメイン画面の見方だ。

町やダンジョンなどから出ると、こ
のような擬似3Dのフィールド画面と

なる。一番お世話になる画面だから、よく理解しておこう。



左上に記されているのがキミが行くことができるグラン大陸全景。赤点はPC、白点で可などを表示していて、迷うこともないぞ

807年07月
来部自治区

ひづけ ぼしょ
日付・場所

右上に、現在の
年月と、今PC
が、いる地方名が
表示される

プレイキック
PC

これが、キミの
操るPC（プレ
イヤーキャラク
ター）だ。この
PCを操って、
移動するのだ

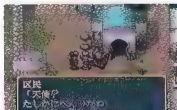
宝 箱

● ● ●

町などで、人に隣接してAボタンを押すと
 会話が出来る。また、
 Aボタンで送りも可

ダンジョンなどに落ち
ている宝箱で、隣接して
Aボタンを押すと宝を手
に入れられる

ごく一部では、隣接してAボタンを押すことによって、その場所を調べることができる



ウィンドウ画面の見方

ここでは、ステータスを見たりアイテムを使うのに使う
ウィンドウ画面の見方を説明していこう。

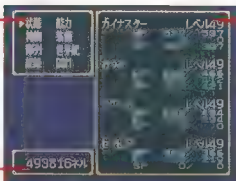
基本画面

コマンド

このなかからコマンドを選び、
Aボタンで決定して、実行して
いくことになる

所持金

ここに、現在のPCの所持金が
表示される。単位はネル

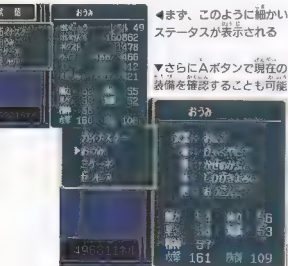


ステータス

PCと、現在のパー
ティーを組んでい
るメンバーが隊列
順に表示され、H
P、石、SPなど
と基本的なステ
ータスも示される

状態

PCや、パーティーのメンバーの
細かいステータスをステータスウ
ィンドウ内に表示させるコマンド



◀まず、このように細かい
ステータスが表示される

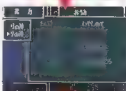
▼さらにAボタンで現在の
装備を確認することも可能

能力

グラン世界では、人は自分の信じ
る神の能力を借りることができる。
つまり、能力とは一種の魔法だ



◀能力を選び、ザ神かゲ
神の能力を選択（両方使
えるのはPCのみ）



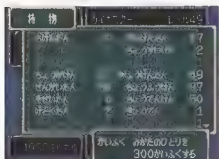
◀選択した能力の効果は、
下に表示される小さなウ
ィンドウで確認できる



◀白く表示されている能
力から、使いたい能力を
選べは○くだ

持 物

現在、自分が所持しているアイテムの一覧を見られる。そのとき、使えるアイテムは白く表示される



◀ 選択したアイテムの持つ効果など、説明が下に表示される

装 備

このコマンドを選択したあと、装備させたい人を選ぶと、武器や鎧など、装備ごとに変更を決められる



◀ 装備した場合のパラメータの変化も表示される

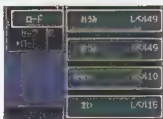
隊 列



◀ パーティを組んでいるときは、前から自由に隊列を決めることができる

記 録

▶ 町にいるとき、4つのセーブファイルからひとつをセーブできる。また、ロードも可能

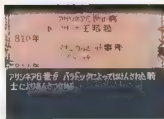


世 界 記

破滅の歴史が書き込まれた神秘の書。要所要所で、主人公が何をすべきかをアドバイスしてくれる。そして、主人公の干渉などで歴史が変更されていく

れ き し

▶ 破滅への歴史が綴られており、各項目ごとに、さらに詳しい内容を見られることもできる



B G M



◀ BGM音楽を、ステレオで流すのか、モノラルにするかを選ぶことができる

じ ん ぶ つ



◀ 主人公が会うことになる20人の人物と、その細かい情報がしるされている

戦闘法

全天球ドーム型バトル

主人公を中心に360度、さらに地上と上空。ドーム型に広がるバトルフィールドで、熱い戦いがはじまる！

戦闘画面の見方



独特の、全天球

ドーム型バトル。

今までにない、この戦闘法を体得するにはすこし手間取るかも知れない。だが、ここで紹介した基本を押えておけば怖くない。

さあ、グラン大陸を救うため、戦い抜こう。

①メッセージウインドウ

敵の名前、行動、ダメージ、それに味方の行動やダメージの様子など、すべてが、この必要に応じて現れるメッセージウインドウに表示される。何もなくてもよいが、Aボタンで表示を送ることもできる

②味方ステータス

味方のステータスのうち、HPと死亡や石化といった現在の状況がここに表示されている。また、攻撃を受けたときや、回復能力を受けたときは、このウインドウの上にさまざまなエフェクトが表示される。

なお、隊列の順番は左上が先頭。2番目が右上、3番目が左下、最後尾が右下に各々表示される

③戦闘風景の表示

いま、主人公が向いている方向に敵のグラフィックと、その場所の背景が表示される

④アイコン

このアイコンの選択によって、戦闘中の行動を決定することができる

⑤レーダー

自分の向いていない方向にいる、見えない敵を表示してくれたり、自分の向いている方向がわかる

マイコンリスト



攻撃

装備している武器で攻撃をおこなうためのコマンド



能力

攻撃やその補助、味方の回復などの能力をつかう



持物

持物をつかい攻撃、攻撃補助あるいは味方を回復する



防御

敵の攻撃をじっと防御することを選ぶコマンド

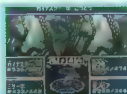


逃走

敵がいない方向を向いたとき、防御に代わって表示されるコマンド。
選択すると敵から逃げることが、失敗することもある

ドーム型全天球バトルとは？

ドーム型全天球バトルのイメージをつかんでもうのため、ここに表示される画面を具体的に載せてみた。



上空



地上



●正面とは？

地上、または上空の画面ひとつ分の方向のことをさす。
敵は1体しかでないことと、2体出現することがある

●全方位とは？

地上、または上空のいずれか一方の4方向のこと。全方位に攻撃できる能力でも高度差があると無意味だ

●逃走のためには？

上空にも、地上にも敵がいない方向を向き、逃走コマンドを選択。ただ、失敗もあるので注意

前後左右ひとつずつの方向と、その上空と地上ごとに映像が用意され、まさにドームの中で戦っている感覚だ。

通常の戦闘法は?

敵も味方ももっとも使う戦闘。装備している銃、または、剣を使って相手を攻撃する。銃の中には、正面の相手すべてに効果があるものもあるので、よく考えて攻撃しよう。



▲敵の攻撃を受ける……

◀2体の敵に狙いを定める

戦闘中の能力の使用

戦闘中にも能力を使用することはできる。むしろ、攻撃や攻撃補助能力など、戦闘中でなければ使用できない能力もあるほど。使用法はアイコンで選ぶ以外、通常と変わらない。



◀これが、戦闘中に表示される能力ウィンドウだ

戦闘からの逃走

何度も書くが、逃走は敵のいない方向へしかできない。しかも、成功するとは限らない。この、言葉だけでは説明しづらい逃走の様子を、具体的な画面にしたがい、右に解説した。



◀やったね、逃走に成功!

▶しまった、逃走に失敗!



◀敵のいない方向を向くと逃走コマンドが現れる

ラクラク戦闘法?

本作では、一度選んだコマンドのところにカーソルは固定される。つまり、一度コマンドを入力すると、あとはAボタン連打で再現されるのだ。



◀敵がいない方向を向くと逃切れるのに注意

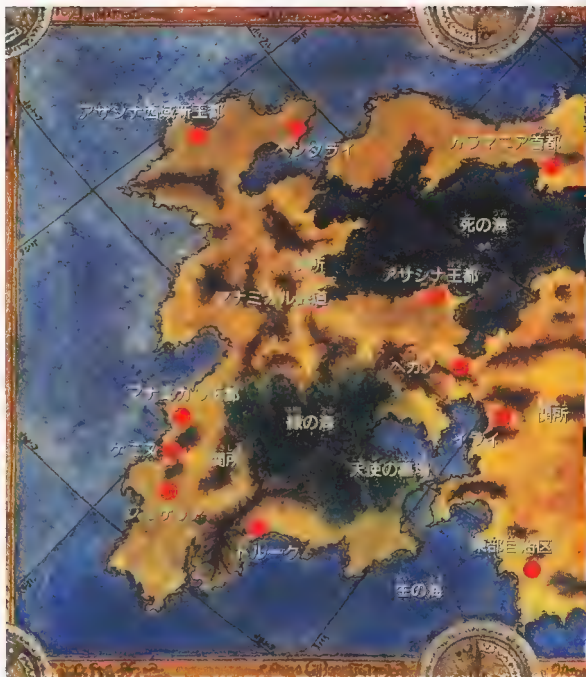
せ か い き
世界記
かい へん
改変

こ う り ゃ く
ゲーム攻略



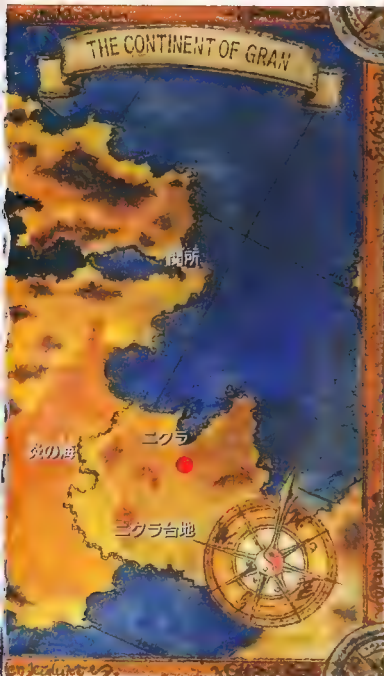
history

せ か い は め つ す く
グラン世界を破滅から救うために、キ
せ か い き ら か せ か い ほろ
ミは世界記の力を借り、世界を滅びに
みちび い く た じ げ ん かい け つ
導く、幾多の事件を解決していかなば
ならない。その道標をここにしめそう



グ ラ ン 大 陸 全 図

この広大なグラン大陸、そのすべてがキミの冒険の舞台。はじめは、限られたところしか歩き回れないが、やがて……



■ヘンダライ村

死の海のほとりに住む、異形の住民たちが暮らす村

■マナミガル峠

新王都から、マナミガル地方へ抜ける唯一の道

■緑の海

深い緑に覆われた魔境

■ケミヌ村

ゲの山の入口にある村

■死の海

生あるものが近寄ってはならないといわれている

■天使の墓場

緑深き森の中を、壊れた天使がさまよう危険地帯

■ベカノ村

サンザカル鉱山への入口にある、王都にもっとも近い村

■炎の海

生ある者は越えることができないといわれる大砂漠地帯

■ニクラ

炎の海の果て、ニクラ台地にあると言われている伝説の町

■生の海

大陸の南に広がる広大な海。その果てを見たものはいない



アサシナ

グラン大陸の中央にある大陸一の大国、サ神信仰の中心でもあるマナミガル



グラン大陸の西域の南に位置する小国。エリュース女王が統治する



ガラマニア

北の大国と呼ばれる軍事大国。アサシナとは対立関係にある

ジュゼリア

西域の、はるか南に位置するマナミガルの属国



805年

世界を滅びから救う旅立ち

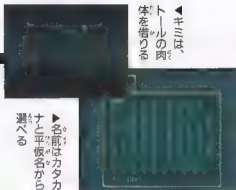
盗賊のアジトだ
▶この年の主な舞台は



この年は歴史に関わる動きも選択しなければいけない事件も少ないが、冒険の始まりとして重要な年だ。なにより、自分がこの世界で名乗る名前は事前によく考えておいたほうがいいだろう。

トールの死 主人公は舞い降りた

ゲームが始まると、いきなり主人公が死んでしまう(?)いや、この命を落とした青年、トールの体を借り、キミの冒険が始まることになる。



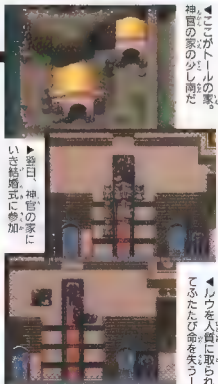
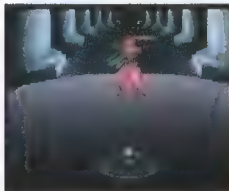
◀キミは、トールの肉体を借りる

▶名前にはカタカナと平仮名から選べる

おそ 襲われた結婚式 2度目の死!

まず、最初に神官の部屋を訪ねよう。そのあと、村の東にある自分の部屋に戻り、一晩眠ったらもう一度神官のもとへ。すると、阻止するはずの結婚式に参加してしまい、ふたたび盗賊に殺される。

▶結婚式を襲った盗賊との戦いが始まる。ザコの盗賊は、HPが10に過ぎないので、攻撃を集中すれば楽勝だ



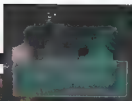
◀ここがトールの家。神官の家の少し南だ

▶翌日、神官の家にいき結婚式に参加

◀ルウを人質に取られてふたたび命を失うー

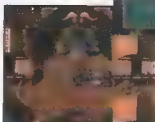
いまいち ど じ かん 今一度 キミは時間をさかのぼる

世界記^{せかいき}の力^{ちから}で、前日^{ぜんじつ}の夜^{よる}にもどったキミは、時渡り^{ときわたり}のみづちと盗賊^{とうぞく}の森^{もり}へ。そこでキミは、盗賊^{とうぞく}の仲間^{なかま}になり結婚式^{けつこんしき}の襲撃^{しゅうげき}を止めさせる。さらに、ゲの洗礼^{せんれい}を受けることに。



▲ 度だけ、時間^{じかん}が戻^{かえ}される

◀ ゲの洗礼^{せんれい}成功^{こうこう}で「目撃^{めくわく}」される



とうぞく いちいん しめい は 盗賊の一員として、使命を果たせ

盗賊^{とうぞく}の一員^{いちいん}となったキミは、まず頭領^{とうりょう}ガイナスターに仕事^{しごと}を聞き、それをひとつずつこなしていこう。命令^{めいれい}の中には、武器^{ぶき}や防具^{ぼうぐ}を貰^{もら}えるものもあるので便利^{べんり}。



◀ この、ガイナスター^{ガイナスター}の部屋^{へい}で命令^{めいれい}を聞くのだ

▲ まず、森^{もり}でほられのなはを取る



ぞうれっしやしゅうげき き し どうぞう 象列車襲撃 騎士か? 盗賊か?

盗賊衆^{とうぞくしゅう}が金^{きん}を運^{はこ}ぶ象列車^{ぞうれっしや}を襲撃^{しゅうげき}。しかし、それはアサシナ騎士団^{きしだん}の罠^{わな}だった。キミは、ここで初めての選択^{せんたく}を求められる。ここでは、ガイナスターと共に、騎士^{きし}と戦^{たたか}った方が後々^{あとあと}有利^{りうり}になるぞ。



◀ 盗賊^{とうぞく}のアジトから、この山^{やま}を越^こえて進め



現場^{げんば} ▶ 山^{やま}を越^こえようと襲撃^{しゅうげき}。騎士団^{きしだん}が!



◀ ガイナスターとも戦^{たたか}うことができるが……

▶ おうこの騎士^{きし} (HP 30) を倒すと、眠り駆動^{ねりくわく} (HP 140) が出現^{しゅげん}する。縦^{たて}に長い敵^{てき}だが、攻撃^{こうげき}は地上^{ちじょう}部^ぶへ



スリの少女、サマンとの出会い

象列車襲撃現場から、キミは味方をした勢力と共に王都にきて、空をいく人々を見かける。そのあと、別行動をとったキミが、王都の酒場によるとイベントが発生。これが、サマンとの出会いになる。

半屋に入られるが、すぐに味方の勢力が助けに来る。だが、そのころ王都を襲撃した盗賊は駆逐されていた



▲まず酒場によろう。すると、こんなアモが



▲外に出ると少女が追われているア



▲助けを求めた少女が「みんなスリアを」

アサシナに迎え入れられるが……

クノン王子の危機を予言したことから、キミはアサシナ国王に迎え入れられる。だが、それに胡散くささを感じた女騎士ゼノビアは、王宮の中で部下にキミを襲わせる。キミは生きのびることができるか？

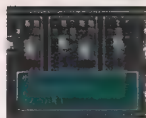


▲ゼノビアの命でキミを護る、おうとの騎士。HPは45とそこそこの値だ

ワンポイント チェック

情けは人のためならず？サマンの恩返し

牢獄から脱出するとき、サマンを逃すことに賛成してやると、あとで宿屋に泊まっている間にこっそりと武器、ばくれつじゅうを置いて行ってくれる。

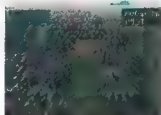


▲サマンの性格がよくでているエピソードだ

806年

サンザカル鉱山での戦い

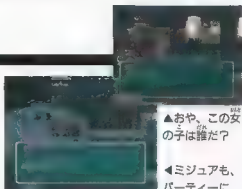
口▶サンザカル鉱山へ向かう



アサシナに受け入れられたキミは、王宮の中の複雑な人間模様をかいま見る。そして、行方不明となった大神官ミジュアの探索を頼まれ、ミケーネとパーティーを組みベカノ村へと旅立つ。

ベカノ村での出会い

ベカノ村に着いたら、まず宿屋に向かおう。ここで、副神官ローディと出会い、ミジュアがサンザカル鉱山にいと判明。鉱山に向かうことになる。その先にはガイナスターが。

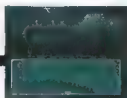


▲おや、この女の子は誰だ？

◀ミジュアも、パーティーに

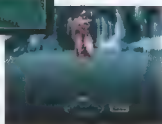
登場！ 復讐のイブスキ

ミジュアをさらったのは、復讐に燃えるイブスキだった。しかも、ローディもその手先だったのだ。ミケーネ、ミジュア、主人公を3体のゲ神像（HP75）が襲う。



◀鉱山の奥にはイブスキが待つ

▶ゲ神像を倒すと、ローディとの戦いが始まる



クノ王子の洗礼を成功させよう

早くミジュアにクノンの洗礼をして貰わないと、クノンは結局は若くして死ぬことになる。ミジュアと出会ったら、150歩以内に王都に帰ろう。



◀成功すると、王宮の兵士に、こう迎えられる

▲遅れるとクノンは夭折する……

807年

キミはアサシナ騎士団員だ

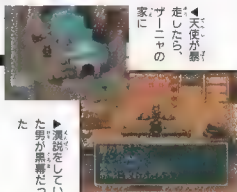
▶まずは、この場所を
訪れて東部自治区へ



クノノ王子を救ったことにより、主人公はアサシナの騎士に迎えらる。騎士団の一員となった主人公に、さっそく東部自治区視察の任務が与られる。807年は、随分と移動する年になるぞ。

東部自治区を天使の暴走から救え

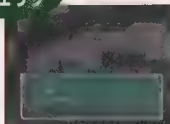
東部自治区についたら、天使使いザーニヤのもとを訪れ、酒場に向かおう。ここで、演説をしている謎の男の話を聞くと、そこに天使が暴走しているとの報告が！



▶演説をして
いた男が暴走
していた

ワンポイント チェック

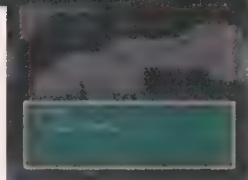
～幕間劇～緑の海を進む、あの少女は？



女が深い森の中を、ひたひたと進む

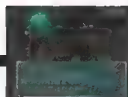
806年、大神官を鉾山から救出すると、ちょっとした幕間劇が展開する。深い、緑の森を進んでいく少女。よく見ると、ペカノ村の宿屋に現れた少女だ。そして、彼女がお兄ちゃんと慕い追いかける少年は、あのアサシネア・イブスキ。そう、彼女こそは後々物語に深く関わることになるイブスキの妹、ファルの幼い頃の姿なのだ。

▶少女の訴えがけるような声を無視して、イブスキはゆく



あのスリの少女、サマンとの再会

ここではキミは、なんと事件に巻き込まれ、ケガをしたというサマンと再会する。ミケーネはキミに送っていくよう命じ、かくしてドルークまで旅することになる。



▲ドルークへ行く必要もあった

▶ケガをしたサマン。もしかして演技ア?



ユクモに乗り込む前に、一仕事

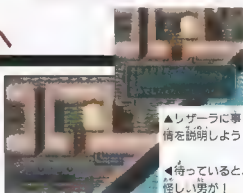
リザーラの暗殺を防ぐため、どちらにせよ、ユクモに乗りドルークに行く必要がある。ユクモに乗る前に、港にいる男にお金を渡して召霊玉を手に入れておこう。あとで、役に立つぞ。



▲ここにもケインが姿を現す! ケインが姿を消したら港の左の男に話かけろ

ユクモに乗りリザーラの部屋へ

ユクモに乗船したら、最終的には船の下の方にあるリザーラの泊まっている客室へ。ここの部屋で待ち伏せをして、リザーラを暗殺しようとする犯人を捕まえるのだ!

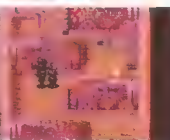


▲リザーラに事情を説明しよう

◀待っていると、怪しい男が!

爆発の危機! 召霊玉を使い!

暗殺に失敗した犯人は、ユクモの上のほうから、機関室に侵入。爆発するゲ神を仕掛ける。このとき、召霊玉があれば、乗客を救うことができる……。



◀それでもユクモ沈没は防げない

▲召霊玉がなくてもキミたちだけは助かる……

おうと ドルークから王都へ

無事(?)ドルークについたキミだが、
ユクモは沈没。王都に帰るには、暴走し
た天使の集まる緑の海の中の、天使の墓
場をつきついていくしかない。ドルーク
で装備を整え、万全を期してから進もう。

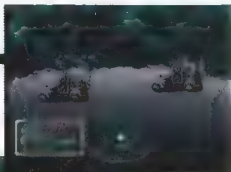
天使の墓場を塞ぐ、強力な天使

天使の墓場では、次々と天使が襲い
かかってくる。そのため、戦闘では天
使の鈴をうまく使わないと苦しいぞ。

しかし、出口で
待ちうけている
壊れた天使には
鈴も効力がない。
十分にレベルア
ップし、さらに
回復系のアイテ
ムを揃えて戦い
に挑まなければ
ならない。



▲ドルークの町から東に進み、森の切れ
目から北上すれば天使の墓場に入れる



▲ボスの壊れた天使。HP200。倒せば、
天使の墓場に墓場街道が開かれることに

▲天使の墓場に現れる敵は天使ばかり。あ
る意味では、気が楽ともいえるが……

ワンポイント チェック

ドルークで武器を買い忘れないように

ドルークは、アサシナの中では武器
が充実している町。ここで、武器と防
具を買い揃えておかないと、次の冒険
までがちとつらくなるぞ。

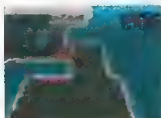


▲武器屋では、こんな
ものを売っている

808年

うつく 美しくドネア姫との出会い ひめ であ

▶ ガラマニアへは、この関所を通過していきな



ますます信頼厚くなったキミにガラマニアのドネア姫を迎えにいく任務が与えられる。アサシナとガラマニアの友好のため、ドネア姫が王弟バラドックのもとに嫁ぐことになったのだ。

ガラマニアへ

ガラマニアへ向かうためには、東部自治区への関所の前をさらに東へ進み、今度は炎の海沿いに北上しよう。そこにあるガラマニアへの関所を出て西進しよう。

とうぶ じちく 東部自治区

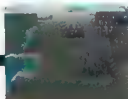


◀ ここまで東に行かないと、関所には進めないのだ

▲ この関所には入らず、前を素通り

うんめい ひめ であ ま 運命のドネア姫との出会いが待つ

騎士シュワンクとガラマニアへ向かったキミは、やっとのことでドネア姫と面会する。だが、そこで結婚に乗り気でないドネアから、共に逃げてくれるよう頼まれる！



◀ ここが北の大国ガラマニアだ

▶ キミと出会ったドネアは頬を赤らめる



さいかい しん タンドとの再会 ドネアがゲ神に

ドネアと逃げることになったキミだが、裏口でシュワンクが待ちかまえていた。いや、シュワンクはタンドに体を乗っ取られていたのだ。キミはタンドと戦うが……。



▲ ドネアはゲ神にされてしまう

◀ タンドのHPは300も！

809年

揺れる、アサシナの王家

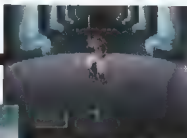
西の
新王都には、
この
場所を
王都の
替けて



ゲ神となったドネアを、ドルークの神官
リザーラに治療してもらったキミは、ドネ
アを西域に完成した新王都へと連れていく
ことになる。だが、そこでは暗い陰謀がキ
ミを巻き込むべく蠢いていた。

ゼノビアの嫉妬 ドネア暗殺未遂

パラドックとの結婚を決意したドネア。だ
が、王宮の中で、嫉妬に燃え
るゼノビアが暗殺を試みる。
これを防いだキミは、ゼノビ
アをここで処刑するか？

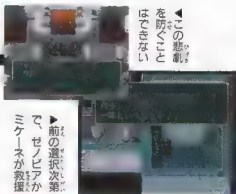


◀殺さなけ
れば仲間に
なるぞ

▲ゼノビアとの戦
闘。彼女のHPは
180だ

パラドックの裏切り 王国暗殺!

キミはパラドックから旧王都に
王を迎えに行くよう頼まれる。だ
が、王を目の前で暗殺され、犯人
として牢屋に入れられる。助けは
すぐ来るので安心しよう

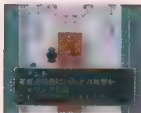


▶前の選択次第で、
ゼノビアか
ミケーネが殺
害

ワンポイント
チェック

騎士シュワUNKの評価をどう決める？

タンドに体を乗っ取られて消えたシ
ュワUNK。ミケーネが彼の消息を聞い
てくるが、ここで、真実を話さないと、
遺族である父母に見舞金もでない。



◀仏心は仇のもと。や
はり真相を語ろう

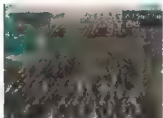
810年

おう

王になったキミの道標

みちしるべ

跡い
への入口だ
が、マナミガル



クノン王子と大神官ミジュアのたつての
願いで、キミはアサシナ王位を継ぐことに
なった。だが、それは歴史への影響を強く
できる反面、その行動にはさまざまな制限
が課せられることでもあった。

ほさかん

だいいち

どくだん

補佐官カイザー、第一の独断

王位を継いだばかりのキミへのカ
イザーの初めての報告は、彼が独断
でおこなったクノン王子とレムヌ王
妃の追放だった。ザの神託とはいえ、
これは正しいことなのか？



▲新主の即位に、
皆言んでいるが

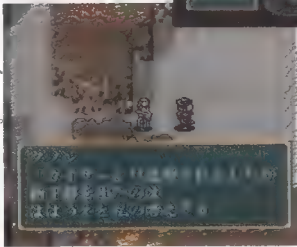
◀カイザーは勝
手に政策を決定

マナミガル峠事件

とけいげん

クノンを救え

結局、国の兵力を使うことの許され
ないキミは、単身マナミガル峠に向か
い、クノン王子を助けようとする。だ
が、やっと追いついたとき、ク
ノン王子たちは、山賊に襲われて
いる最中だった。助ける間もなく
レムヌ王妃が殺される。クノン
王子だけでも助けるのだ。



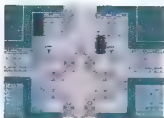
◀幼くして、王家の血筋にふさわしいク
ノン王子の言葉は感動的である

▲山賊たちは4人で襲いかかってくるが、
HPは1200なので楽勝といえる

811年

つつがなく終わる一年？

出っ
つ
め
こ
と
う
じ
な
い

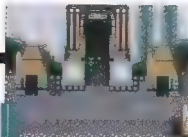


クノン王子が姿を消し、キミは名実ともに王となった。しかし、この年はほとんど事件らしい事件は起きない。しかし、次なる事件の足音は、すぐそこまで迫ってきていた……。そして、またもケインが現れた。

神殿の解放 破滅の足音が聞こえる

この年、王宮から町へ出たキミの前に久し

ぶりにケインが現れる。彼は、ザの神殿の解放をするように薦める。はたして、ケインの真意はなんなのか？



◀ 神殿の開放は必要なのか？

▲ ケインは、キミの前を横切るように現れる

ワンポイント チェック

神殿の解放とは一体何なのだろうか？



は、光の柱が！

それは、ザの力を封じ込めているといわれるいつわりの星の封印を解くことらしい。そして、この封印は全部で4つあることは知らされているものの、どこの神殿にあるかは不明なのだ。しかし、これが何をもたらすものなのか？ それを知る人間は、この世界にはいないらしい。この解放とは何なのか？ 映像とともに見てみよう。

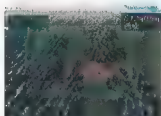
光が立ち上ってゆき、大陸全体が見渡せるほどになってゆく。



812年

ふたつの事件が勃発する

所ルへルベル金山へは関
このころから南へ下る



この年は、ふたつのクエストへ行くことが求められる。ひとつめは連絡が絶たれたルーベル金山の調査。そして、もうひとつは東部自治区で発見された寒さに強い種を求めるもの。キミはどちらから攻略する？

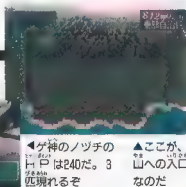
まずは、情報の収集から

まず、アサシナ政庁で、机のまわりにいる文官たちの話を聞こう。すると、金山の調査と、寒さに強い種の話が出てくるので、どちらを先にかたずけるかを決めよう。



東部自治区の東にある山に向かおう

はるばる、東部自治区の東の山までいくと、そこはちょっとしたダンジョンになっている。そして、その奥にいるゲ神のノツチを倒せば、種が手に入る。

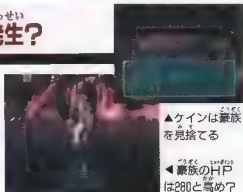


ゲ神のノツチのHPは240だ。3匹現れるぞ

▲ここが、山への入口なのだ

ルーベル金山で豪族の反乱発生？

金山に入り込むと、その奥には、なんとケインと手を結んだ豪族が。だが、豪族は見捨てられ、簡単に退治できる。金山に先にくると、飢饉がきて持ち金が半額になるので注意。



▲ケインは豪族を見捨ててる

◀豪族のHPは280と高め？

813年

くら ふくしゅうしゃ

さい ご

暗き復讐者イブスキの最期

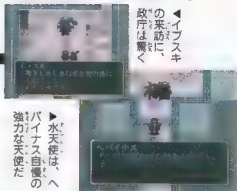
王都のすぐ東にある
新



新王都のすぐ東に位置する異形の住民の
住むヘンダライ村。この年の探索では、こ
の村が主な舞台のひとつとなる。また、死
の海についてや、ゲの神の生態(?)など、
興味深い事実があきらかにされていく。

物語の発端は、イブスキの来訪

イブスキは、キミが自らおもむくこと
を条件に、イブスキの秘宝を譲るという。
キミは、ヘパイナスの心尽くしである水
天使、イブスキのふたりとともにパーテ
ィーを組み旅立つことに。



▶水天使は、ヘ
パイナス自慢の
強力な天使だ

イブスキ
の来訪に、
政府は驚く

ヘンダライ村に疫病船が漂着する

イブスキらと訪ねたヘンダライ村は、
疫病船の話題で持ちきりだった。だが、
イブスキの秘宝は、その疫病をばらまく
伝説の船にあるという。だが、その中で
イブスキはついに本性を現した。



ヘンダライ村では疫
病船の噂が流れている



▶酒場へ話を聞いて
から港へ向かう

▶水天使がイブスキに操られ、襲いか
かる。HPは2800。だが、ゲ
ン化してからのHPは450にも達する



これが疫病船の中
まると幽霊船だ

ガラマニアでの意外な再会

▶やはり、この関所を通る必要がある



自らのおこないの報いかイブスキは倒れた。だが、その間にも歴史は激しく動き続ける。世界記によって、ガラマニアがアサシナ侵攻を用意していると知ったキミは、単身ガラマニアへ乗り込むことにする。

さいかい

再会～ルウとガイナスター～

ガラマニアを訪ねたキミは、ガラマニア王ガイナスターと、その妃となったルウと再会する。ここで、侵攻を止めるかわりに、追放したザの神官を呼び戻してくれと頼まれる。



▲ガイナスターが王だったのだ

◀盗賊と戦っていたら……

発端の地 イライ村を訪ねよう

イライ村にたどりついたら、元トールの家を訪ねよう。すると、そこに捜していたガラマニアのザの神官がいる。あとは、話をすればOKだ。



◀ルウとガイナスターの出会いなんかも聞ける

▲トールの家は、ここだったよね

ワンポイント
チェック

ケインはますます活発な動きを見せる!

キミの冒険が一段落したころ、ケインは密かにマナミガルを訪れ、女王エリュースに何事かを語る。彼もグラン世界の政治に積極的に介入を始めた。



◀男子禁制の王宮にもケインは悠然と現れる

815年

マナミガル王宮へ潜入せよ

あるのがマナミガル王宮の先に



アサシナとガラマニアの衝突は避けられ
たかに見えたが水面下ではアサシナ以外の
3国の間で反アサシナ同盟が結ばれようと
していた。キミはマナミガルへ行き、その
真偽を確かめなければならない。

ドルークでも神殿が解放される

マナミガルに到着すると同時にドルーク
でも封印が見つかり、神殿が開放され
たとの報告が届く。それに合わせて、キ
ミは解放の様子を再度目にする事となる。
これで、残る封印はふたつ。



▲今度はドルークだ。
神殿の解放がすすむ

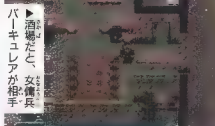
男子禁制のマナミガル王宮へ!

マナミガルについても、王宮は男子禁
制で入り込めない。そこでキミは、一時
的に女性の肉体を借りることにする。だ
が、王宮で出会ったルウから、会談の会
場が変更されたことを教えられる。

▶ルウは、キミが人の肉体を借りてい
るとは知らず、アサシナ王のスパイに
思っている。でも、いろいろと教えてくれる



◀よろず屋で、サマン
の体を借りるか?



▶酒場だと、女傭兵
バーキュレアが相手

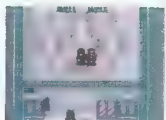


◀帰ろうとする、黒
童子が脅迫してくる

816年

キミの肉体が奪われる!

外に出ることはない



ガラマニア地方に起きた地震のおかげで、反アサシナ同盟の侵攻は防がれた。だが、この年、キミは最大のピンチを迎える。ケインとの戦いに敗れ、トールの肉体を奪われてしまうことになるのだ!

補佐官カイザー ついに反乱を起こす

政庁から、一步外に出て戻ってみると、今までも不穏な様子を見せていたカイザーがついに反乱を起こす。どうやら、反アサシナ同盟と話がついているらしいが……。



▲はじめ普通に登壇しているが

◀外から戻るとこのありさまだ

宿敵、ケインとの初めての戦い

用のなくなったカイザーを処分したケインは、キミに戦いを挑んでくる。だが、その戦いでキミは敗北。以後、その肉体はケインが使うことになる。だが、キミと世界記も逃亡には成功した!



▲ケインと四方を囲む黒童子は超強力。キミが勝つ可能性はみじみもない

新たなる肉体を求めて

ケインとの戦いには敗れたものの、キミの本質である赤い球と、白い球状の世界記は逃げのびる。だが、ここでは歴史を改変する戦いを続けるか否かの選択がキミを待つ。



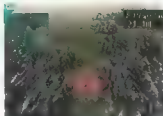
▲戦いを放棄すると世界は滅ぶ

◀戦い続けるため今は逃げる?

817年

第2の男としての目覚め

の
脚
所
を
通
っ
て
い
く



キミは新しい肉体を手に入れることに成功するが、その肉体を再生するため、1年近い月日がたっていた。果たして、その間に着々と世界を破滅に導いていたケインに、キミは対抗することができるのか?

新たな肉体に、新たな名前を!

キミが目覚めたのは、ドルークにあるリザーラの家だった。ここで、キミがまずするのは、新しい名前を自分につけること。今までの名前は使えないぞ。



「目覚める
とリザーラ
がいる

「前の名を使おうとすると、止められる

大神官暗殺を阻止しよう

世界記の忠告に従い、ドルークの神殿を訪れる大神官ミジュアを暗殺から守る。だが、神殿の奥で待ち受けていたケインに世界記が奪われてしまう。キミは大きな力を失う……。

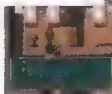


▲暗殺者はHP140と弱い

◀世界記なしで破滅を防げるか

赤ん坊の命を救え!

滅びへの異変か、洗礼を受けた赤ん坊が衰弱していく。その子を救うためには、より強力な力で洗礼をするしかない。そのためには召霊玉が必要だが……。



◀ミケーネはジュザリアに行くことを提案する

▲一同は赤ん坊の危機を知る

しょうれいぎよく もと

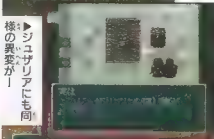
召霊玉を求めて、ジュザリアへ

キミはアサシナ王のもとを離反したミ
ケーネとともに、ジュザリアにある召霊
玉を求め旅立つ。だが、ジュザリアにも
召霊玉はなく、ジュザリアの北にあるケ
ミヌ村からゲの山へと探索は続く。

▶ゲの山で待ちかまえているゲ神の魔
(HP700)を倒せ！ 驚くべき話
が聞け、召霊玉はゲ神の死体も入手



◀やっとジュザリアに
たどりついたが……



▶ジュザリアにも同
様の異変がー



◀このゲの山に召霊玉
があるというが……

第2の男のもとに改めて仲間が!

召霊玉をリザーラのもとに持ち帰っ
たキミを、かつてトールの体にあた
しき知り合った多くの人が迎えてくれる。

キミは、現アサ
シナ王に反旗を
翻すべく集まっ
た彼らと改めて
仲間となる。な
お、一度決めた
仲間とは、最後
まで行動をと
ることを忘れ
ずに……。



◀リザーラの家にはさまざまな人が集まる。
これまでの行動で、メンバーは少し変わる。
◀赤ん坊の命を救ったことが、キミに世界
を破壊から救う戦いを続ける勇気をくれた

ゲの山

視^{しかい}界^{わる}が悪^{どお}く、通^ぬり抜^{さが}けらるる道^{みち}を捜^{さが}すのに苦^{くる}勞^{らう}するかも

ゲの山の宝箱^{たからばこ}には、銃^{じゆう}の「せんめつ」や「とうけつほう」、剣^{けん}の「みほむら」のほかに、「ひとのあゆみ」「ちょうかげん」「かげんたん」が

入^{はい}っているものが1個^こずつある。また、1500ネル入^いりの宝箱^{たからばこ}ひとつから、2500ネル入^いりの宝箱^{たからばこ}まで、4つ^{よんこ}が存在^{そんざい}している。



①

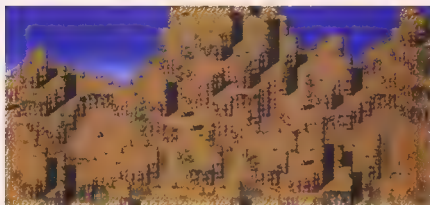


①

②



③



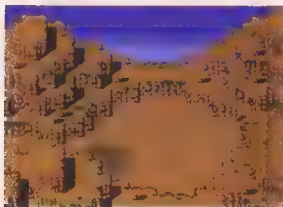
D

C



E

D



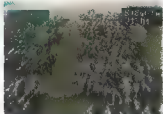
E

B

818年

第3の封印が解かれる!

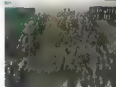
▶この回廊が、緑の海への入口へと続く



キミはリザーラ、ミケーネ、そしてキミが選んだ4人目の仲間とともに、3番目の封印があるという緑の海を目指す。今度こそ、ケインを出し抜くために。だが、事態は風雲急を告げる。

緑の海へは、こう進もう

緑の海へ行くには、一度ジュザリアまで行く必要がある。ジュザリアへ通じる関所から南下し、今度山脈の東を回り込むように北上しなければならない。



◀この山脈を回り込むように移動すればたどりつける

▲ここから、緑の海に入れる

緑の海の第3の封印解放

緑の海にたどりつき、キミたちがあと一歩で神殿に到着するかと思われたとき、突如、まばゆい光りの柱が立ち上がる。一歩違いで、封印が解かれてしまったのだ。

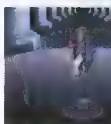


▶緑の海から、光の柱が上がってゆく……

◀ここまでは進むと封印が解かれる

リザーラがケインのもとへ!?

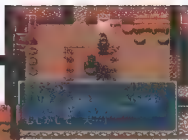
緑の海の奥にある神殿を訪れたキミたちを待ちかまえていたのは、ケインと黒童子だった。だが、ケインがマ神の復活を企てていると知ったリザーラはケインのもとへ走る!



▲ケインは、リザーラを誘う

◀HP 600のケインとの戦闘

ドルークに戻り情報を整理



ドルークに戻り、サマンから最近の動静を聞こう。それによると、空を
行く人々の船がアサシナの旧
王都に落ち、ケインがそこに
結界を張っていったらしい。



◀どれも、
重要な情報
ばかりだ

▲ミケーネは、サ
マンにリザーラへ
の疑問を口にする

旧王都に結界が張られた



▲結界の力で、旧王都に落ちた船はもち
ろん、旧王都にも入ることができない

旧王都に立ちよると、サマンの情報通
り結界が張られており、中に入ることが
できない。それを破るためには……ゲの
力を借りなければならない。だが、そん
なに都合のよい方法があるだろうか？

ゲの神の王を求めて

ゲの竜の言葉を思い出したキミは、
邪道盗賊衆のアジトにあった石像が
ゲの王と思いいたる。ドルークから
その地へは、墓場街道を抜け、その
西の山道から逆に侵入するのだ。

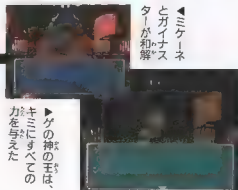


▲墓場街道出口
から西に進み

◀ここから、山
道に侵入しよう

ザの神とゲの神を越えた協力

邪道盗賊衆のアジトにたどりついたキ
ミは、そこでガイナスターと再会。ガイ
ナスターを仲間に加えることになる。さ
らに、ゲの神の王の最後の力も借りられ
るぞ。



▶ゲの神の王は、
キミにすべての
力を与えた

◀ミケー
ネとガイ
ナスター
が和解

みどり
緑

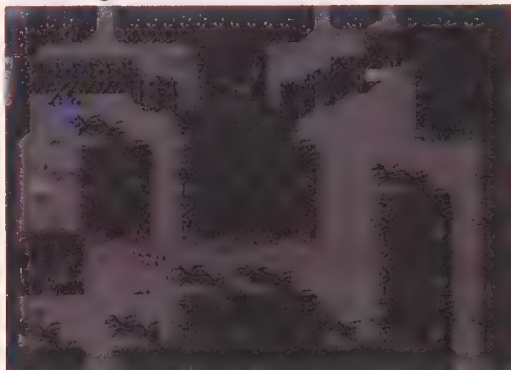
の 海

いっけんたんじゅん さいし
一見単純に見えるが、最初はけっこう迷いそうになる

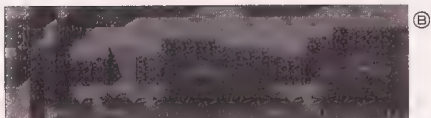
みどり うみ いま いち
緑の海では、今までのように一
ほうこう つすす
方向に突き進んで行くようなやり
かたでは、迷ってしまうかもしれ
ない。しかし、このマップを見れ

りくう たいざこ
ば楽勝だろう。宝箱はふたつしか
なく、こ手の「おうごんこて」と、
銃の「せいおん」を手に入れるこ
とができるていどだ。

©

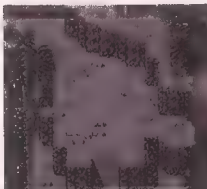


Ⓐ

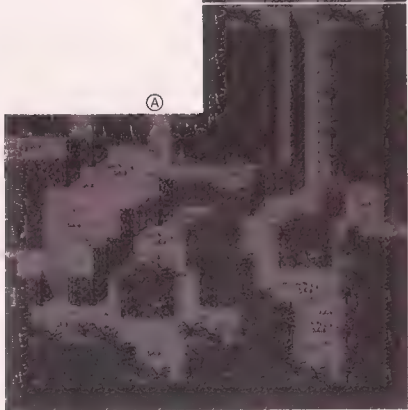


Ⓒ

Ⓓ



Ⓐ



819年

空を行く人々との出会い

の王宮の中庭に不時着



ザの信者ミケーネとゲの信者ガイナスター。そして、ふたつの神の能力を許されたキミ。長い確執を越えて協力しあうキミたちは、現在のようなグラン大陸のシステムを生み出した一族の末裔と出会う。

ケインの張った結界を突破!

ゲ神の王の力を受け継いだキミは、今度結界を突き破って中に入ることに成功する。そして旧王都の中に入ったら、再臨の部屋を訪れ、アルルーナの言葉を聞こう。



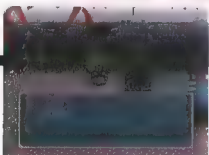
ゲ神の王の力を振るうのだ

アルルーナの言葉の意味は?



王宮の中庭へ進み、船に乗り込め

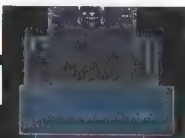
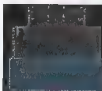
アルルーナの言葉に従い王宮の中庭へいくと、かつてザの神殿があったあたりで巨大な船が不時着している。この中は複雑なダンジョンになっているので、準備を整えてから乗り込もう。



▲この巨大さには圧倒されんばかりだ

空の船の最上階はアサシナ政庁?

最上階にたどりつくと、そこにはケインとリザーラの姿がある。ここは、アサシナ帝国の政庁だというのが……? さらにリザーラが意外な指摘をしてくれる。

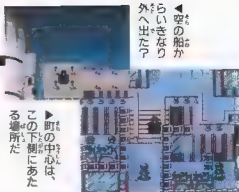


パーティーの結束と信頼は、大いに高まりを見せる

リザーラは真実を知っていた?

そら ひとびと く に 空をいく人々の国にたどりつく

姿を消したケインたちを追っていくと、キミたちは空の国にたどりつく。見たこともないような町並み、そして不気味な青白い肌の人々。だが、その心は決して邪悪ではなかった。



▲空の船からいきなり外へ出たア

▶町の中心は、この下側にあった場所だ

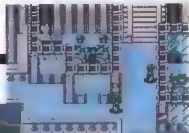
か のが そう び との 買い逃すとたいへん 装備を整えろ

空の町は、一度出ると戻ってこれない。しかし、とくに武器・防具の中には、ここでしか買えないものも多いので、買い忘れるとあとで後悔するぞ。



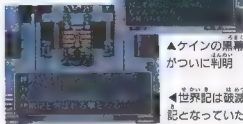
◀道具は無理して買わずとも平気

▲空の国では、こんな武器や防具を売っているのだ



そら く に ちやうろう せ かい き にゆうしゅ 空の国の長老から世界記入手!

町の上半分に空の国の長老がいる。そこではいろいろな情報も聞けるが、何よりうれしいのは、ここで新たに世界記を貰えること。これでまた、歴史や人物を調べられるようになる。

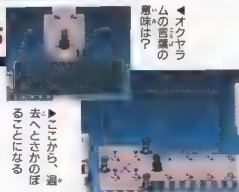


▲ケインの黒幕がついに判明

◀世界記は破壊記となっていた

か こ たび だ 過去へ そしてニクラへの旅立ち

長老は過去に戻り、そこでさらにゲ神の王の力を借りて、ニクラへ向かうようにいう。そして、そこにはケインの野望を阻止するための鍵があるというのだ。



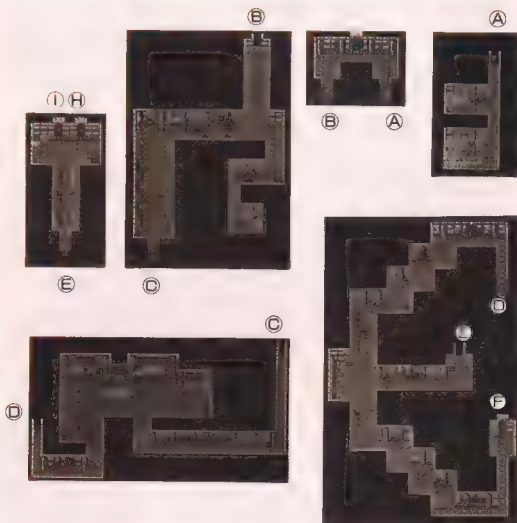
▶ここから、過去へとさかのぼることになる

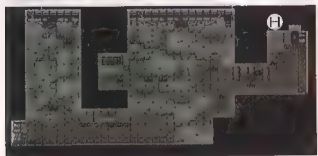
空の船

形が一定でなく、もつとも迷いやすいダンジョンだ

宝箱の中身はもっぱらお金が多く、3000ネル入りのものから最大で5000ネル入りのものまである。お金入りの宝箱だけで実に14個に

のぼる。ほかにアイテムの、「ふうげん」と「あんこく」入り宝箱がひとつずつ、「ちょうふうげん」入りのものがふたつある。





K



I



L



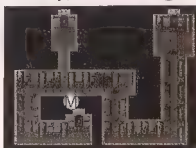
N

N



M

J



K

805年

過去の世界でニクラを訪れる

間にはたどりつけない
ニクラは、普通の人の



空の国で数々の衝撃的事実を知ったキミたちは、過去にさかのぼり、ゲ神の王の力を借り、ニクラを訪れる。だが、そこにもケインの魔の手は伸びていた！

危険な3度目のゲの洗礼

過去にさかのぼったキミは、三たび邪道盗賊衆のアジトへおもむき、ゲ神の王の力を借りようとする。だが、3度にも渡るゲの洗礼は、キミを人でないものにしてしまうかもしれないという！



▲ゲ神はキミに警告するが、今さらものであるのか！ 洗礼を決行しよう。

時渡りのみづちとなり飛翔

3度目のゲの洗礼を受けたキミは、人外の存在である、時渡りのみづちとなり空を舞う！ 物語の冒頭で、

キミを盗賊の森

に運んでくれた
時渡りのみづち

は、もしかして

キミ自身だった

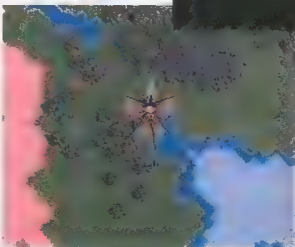
のか？ いくつ

かの謎を残しつ

つも、キミは今

ニクラに向かっ

て飛行を続ける。



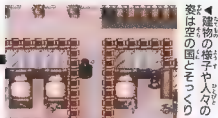
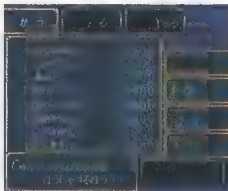
▲自在に宙を舞う時渡りのみづち（キミ）の華麗なる飛翔シーン。そして……

▲盗賊の森に光の柱が生まれ、時渡りのみづちが誕生する

ほろ ていこう ちから でんせつ ち 滅びへ抵抗する力なき伝説の地

やっとのことであどりついたニクラは、
空の国とよく似た弱々しい国だ。だが、
空の国と同様、探索を終了すると戻って
こられないし、ここでしか手に入らない
武器などもあるので、買い忘れには注意。

▶ニクラで売っている武器と防具。店
で買えるものとしては最上級のものば
かりなので、ぜひ買っておこう



じんすい しん ち ひ ゆいいつ ひと 純粋なマ神の血を引く唯一の男

ニクラには、純粋なマ神の血を引く唯
一の男が幽閉されている。不死身なので、
閉じ込めておくしかないのだという。

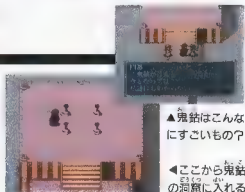
どうやら、こいつがグラン世界を滅ぼ
そうとしている張本人らしい。



▲彼のかたる不気味な言葉。はたして、
その真実は……キミの心は揺れ動く?

ちやうろう ばなし き ニクラの長老から話を聞こう

ニクラの長老は、町のずっと右奥
にいる。ここで話を聞いてケインを
倒せば、制御装置である鬼鮎を持っ
ていってもかまわないと許可をもら
える。さあ、鬼鮎の洞窟へ向かおう。



▲鬼鮎はこんなに
すいもの?

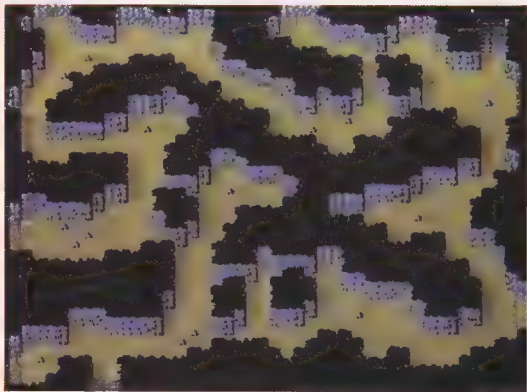
◀ここから鬼鮎
の洞窟に入れる

鬼鎧のどうくつ

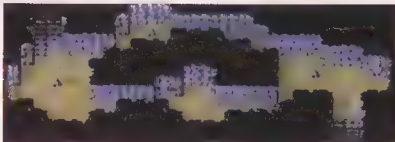
今までとパターンが違うので戸惑いを見るかも知れない

ここの宝箱には、6000ネル入りのものと8000ネル入りのものがひとつずつあるぞ。そしてまた、剣の「ふぶき」が入っているものが

ひとつ、さらに、アイテム「ちょうてんげん」「きょうてん」入りのものがひとつずつある。有効に使う。



↑ B2F

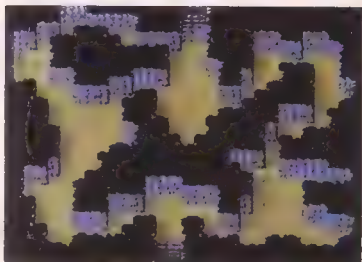


B3F

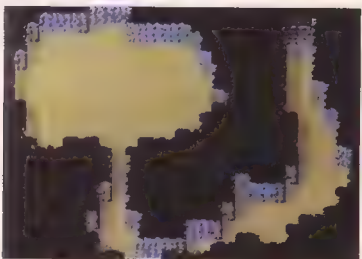
→



←
B1F



B4F



B5F

おに こ どうくつ かげ たか 鬼結の洞窟でケインの影と戦う

鬼結の洞窟の最深部に進むと、そこにはケインが待ち受けている。ケインとの戦いは4対1での戦いとなるので、比較的楽に勝てる。しかし、そのケインは実は影に過ぎなかった！ 彼がキミの足止めをしている間に、未来ではマ神がよみがえっているという！



▲この敵は、ケインひとりのみ。このときのケインのHPは、じつに12000

▲洞窟の奥底でケイン、いやケインの影が待ち受けている。さあ、戦闘だ

おに こ て い ついに鬼結を手に入れることに

ケインの影を倒すと、洞窟のさらに奥にいけるようになる。そこに置かれている剣、それこそ鬼結だった。鬼結を手に入れると、物語の舞台は自動的に洞窟の外に移ることになる。



▲鬼結のパワーがキミを圧倒

▲光り輝く剣。これが、鬼結だ

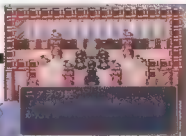
おん せ かい わか つ 805年の世界に別れを告げる

長老のもとに鬼結を届けると、未来へ送り帰してくれる。だが、そこにニクラの民が飛び込んできて自爆をする！ キミは、果たして無事未来へ帰れるのか？



▲爆発が起り、未来への帰還が定められる

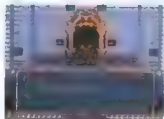
▲マ神の部下がキミを止めようとする



821～24年

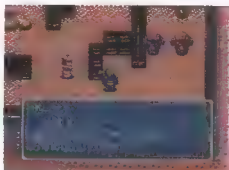
くうはく ねんかん
空白の4年間

▶キミが帰ってきたのは820年だった――



キミが帰還したのは出発した時代から4年も未来であった。その間にも、ケインは着々と世界の破滅へ向かう歩みを早めていた。その恐るべき記録を、今ここに再び覗き見てみよう。

まず、キミが過去へ旅立った819年。ケイン率いるアサシナ帝国はマナミガル王国に侵攻し、制圧してしまう。つづいて821年にはアサシナ帝国に従わない東部自治区に侵攻。抵抗を始めた天使使いザーニャを捕らえ、公開処刑をおこなう。そして、822年、王のいないガラマニアをあっさりと破り制圧。同じ年には、空の国を空飛ぶ天使で攻撃。空の国は西の海に墜落し、ここにグラン大陸の結界は消える。



◀東部自治区の天使使いザーニャは、天使の封印を解き対抗したが……



823年には、それを受けて黒童子

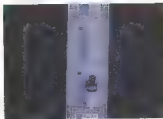
▲ガイナスター王不在のガラマニアは、ケイン率いるアサシナ帝国に破れる。

を使って結界の消えたニクラを襲い、マ神を旧王都に迎え入れる。この戦いでニクラは滅び去る。さらに、いつわりの星を起動し、旧王都の地下へエネルギーを送らせる。マ神の野望は着実に実現しつつあった……。



▲ドルークだけは、サマン率いるレンスタンのもと、アサシナ帝国の脅威を避けていた

▶最後の戦いは、王宮の地下からはじまる



グラン大陸の破滅まであと1年も残されていない。旧王都の地下に潜む、諸悪の根源マ神を倒すため、キミは最後の戦いを挑む。だが、その前にリザーラという意外な敵が立ちふさがった……。

ドルークでサマンに情報を聞こう

この時代に帰ってきたキミたちは、皆の安否を気遣いドルークへ戻る。そこでサマンは、キミにケインの手先となり果てた姉を殺してくれるよう頼んでくる!

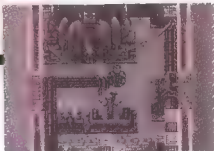


◀サマンの訴えに、キミは連れ戻すと約束するが……

▲ドルーク全体がレジスタンスに

さいりん へや めば 再臨の部屋 アルルーナの芽生え

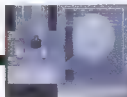
再臨の部屋を訪れたキミに、アルルーナは今の状況を教え、リザーラを止めるよう乞い願う。そして、そのかわりに? これ以後は、話しかけるだけで完全回復をしてくれるようになる。



▶今後は、この再臨の部屋が冒険の拠点になるのだ

おうきゆう ち か お い 王宮の地下へ降りて行こう

王宮の中庭の右奥、かつての牢獄への入口から王宮の地下に降りていったのを覚えていかな? この地下にはもうザコ敵は出現しないので、安心して進もう。



◀牢獄から奥に進んで

▶敵が出てこないのが、かえって不気味である



あやつ

たたか

操られているリザーラとの戦い

王宮の地下を進んでいると、そこにはリザーラとケインが待ち受けていた。リザーラは、ケインに命ぜられるままにキミたちに攻撃をしかけてくる。じつは、リザーラは人間型の天使だったのだ！

▶HP 6000のリザーラとの戦闘だが、これは楽勝だろう。それだけに悲しさもひとしおなのだか……



▶天使リザーラ。ケインに改造されたア

◀ケインとは会う前に、鬼結を装備しておこう

◀戦いに勝ち、先に進むと新しい入口がー

さいご

おく すす

最後のダンジョンの奥に進め

最後のダンジョン地下遺跡では、強敵がめじろおしだ。それを排除しつつ、ひたすら地下深くをめざそう。すると、怪しげな入口を守るかのようにケインが立ちはだかっている。ここでの戦いが、宿敵ケインとの最後の戦いとなる。体力などをよく整えてからいどもう。



▶地下遺跡の最下層。ここで、ケインはついに正体を現して攻撃してくる

◀ケインのHPは1800。強力な通常攻撃や、リングフレッドなどがやっかいだ。注意して戦うようにしよう

地下遺跡

最後のダンジョンでは赤いダメージゾーンに注意しよう

この宝箱には優れた武器、防具が多い。銃の「げんし」、剣の「ひっさつ」「せんめつ」、鎧の「きょうい」、盾の「げんえい」などがひ

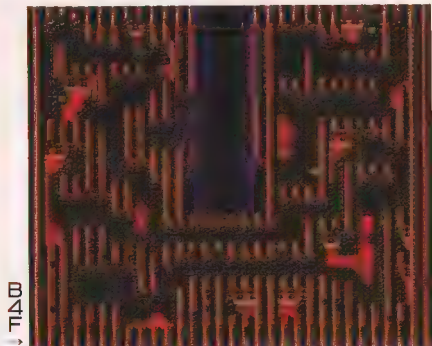
とつずつ手に入る。また、「てんかいげんたん」もひとつだけ入っている。これらで装備を整えて、最後の戦いに挑もう。



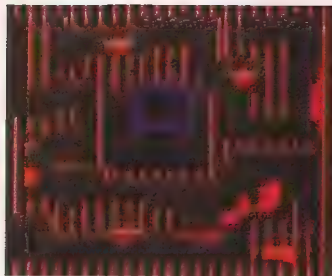
↑
B-1
↓



↑
B-2
↓



↑
B-3
↓



↑ B6B



↑ B6B



↓ B6F



↓ B7F



ついに、マ神がその姿を現す

ケインを倒し、小さな部屋に入り込んだキミをマ神が迎える。マ神はキミの正体を知っているらしい。そして、仲間にキミは人ですらないと語る。だが、仲間の信頼は崩れない。



▲この部屋でマ神が待ち受ける

◀仲間との結束は揺るぎない！

これが、本当に最後の戦いだ！

ついに、マ神との戦いが始まった。マ神のHPは2500と驚異的で、装甲も堅い。なるべくよい装備をそろえ、ザとゲの能力も、できるなら最大限覚えてから挑みたいところだ。また、回復アイテムはたっぷりと持てるので、じゃんじゃん使えるようにしておこう。



▲マ神の部屋での戦闘のため、背景はここだけの独特なもの。これはその側面上空

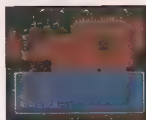
◀これがマ神だ！ 数々の特殊攻撃能力を
持っているといわれるが……ア



ワンポイント チェック

そして、グラン大陸に訪れる未来とは？

最後に、世界の未来はキミに託される。その世界とは？ かつて、タンドはキミのことを「繁栄と混乱をもたらす者」と予言したが……。



◀タンドの予言の意味するところは？

てん し
天使と
かみ しよ
神の書
モンスターリスト



monstre

フィールドで、ダンジョンで、キミに
おそ 襲いかかる、壊れた天使とゲ神の化物
こわ てん しん ばけもの
たち。そのデータとおもな特徴をここ
とくちょう
しる ぼうけん たたか たす
に記し、冒険と戦いを助けよう。



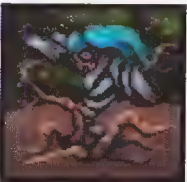
名 前	属 性	出 現 地 域
天使またはゲ神の名前		出現する場所の名称
HP :	EX :	ネル :
属性は、天使ならザ神、ゲ神ならゲ神と表示。 HP はヒットポイント、EX は手に入る最大経験値、ネルは手に入るお金のことです。		

名 前	属 性	出 現 地 域
ハブしん	ゲ神	アサシナ
HP : 6	EX : 10	ネル : 3
ふたつの大きな目と小さい羽が特徴。単体での攻撃力は強くないが、複数で攻撃をされると序盤ではなかなかの強敵だ。		



名 前	属 性	出 現 地 域
ケロンしん	ゲ神	アサシナ
HP : 11	EX : 14	ネル : 4
まるでカマキリが巨大化したような敵。その巨大なカマの威力は、序盤では苦労させられることになるだろう。		

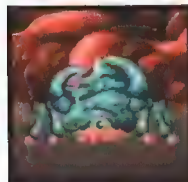
名 前	属 性	出 現 地 域
ジュしん	ゲ神	アサシナ
HP : 12	EX : 18	ネル : 5
木の化物という言い方がぴったりのゲ神。強力な腕で襲いかかってくるが、残り体力に気をつけていれば問題のない敵だ。		





名 前	属 性	出 現 地 域
メイメウしん	ゲ神	アサシナ
HP : 15	EX : 30	ネル : 8
<p>大きな斧を振りかざして攻撃をしてくる。見た目どおり序盤では強敵となるので、十分に体力がある時以外は無理して戦わない方がよい。</p>		

名 前	属 性	出 現 地 域
クライしん	ゲ神	アサシナ
HP : 14	EX : 35	ネル : 12
<p>まさに巨大な花という容姿をしているが、その攻撃はさほど強くない。ただ、だいちのさけびを使うので要注意。よく逃走してしまう。</p>		



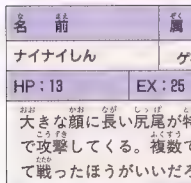
名 前	属 性	出 現 地 域
カマンしん	ゲ神	アサシナ
HP : 17	EX : 38	ネル : 9
<p>やどかりが巨大化したような敵。その大きなハサミで攻撃をしてくる。攻撃力はさほど強くないが、体力が多いので気を抜くと痛い目にあう。</p>		

名 前	属 性	出 現 地 域
ブルしん	ゲ神	アサシナ
HP : 14	EX : 20	ネル : 5
<p>ふたつの体で1体というゲ神。長い腕で両脇から攻撃してくるが、思ったほど強くはない。ただし、複数での攻撃時には注意が必要だろう。</p>		

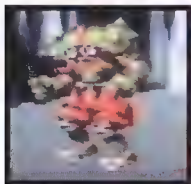




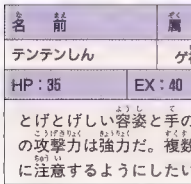
名 前	属 性	出 現 地 域
タカアしん	ゲ神	アサシナ
HP : 14	EX : 28	ネル : 10
4本の長い足が特徴。その足の先にある爪で攻撃してくる。おにびを使ってくるので、残り体力に注意しないと死んでしまう可能性がある。		



名 前	属 性	出 現 地 域
ナイナイしん	ゲ神	アサシナ
HP : 13	EX : 25	ネル : 11
大きな顔に長い尻尾が特徴。大きなアゴと尻尾で攻撃してくる。複数で現れた時には、注意して戦ったほうがいいだろう。		

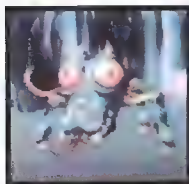


名 前	属 性	出 現 地 域
ユウしん	ゲ神	アサシナ
HP : 30	EX : 30	ネル : 22
異様なまでに発達した肩を持ち、そこから繰り出されるパンチ攻撃はかなりのダメージとなる。複数で出現することが多いので注意しよう。		

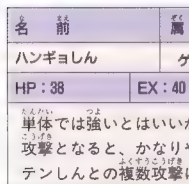


名 前	属 性	出 現 地 域
テンテンしん	ゲ神	アサシナ
HP : 35	EX : 40	ネル : 25
とげとげしい容姿と手の鋭い爪が特徴。その爪の攻撃力は強力だ。複数で現れたら、残り体力に注意するようにしたい。		





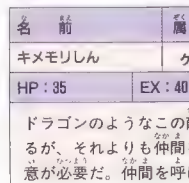
名 前	属 性	出 現 地 域
ガンしん	ゲ神	アサシナ
HP : 45	EX : 50	ネル : 28
巨大な顔に足が生えような姿で、巨大な口を開けてかみついてくる。また、おにびも使ってくるので、気を抜かないで戦うようにしよう。		



名 前	属 性	出 現 地 域
ハンギョしん	ゲ神	アサシナ
HP : 38	EX : 40	ネル : 29
単体では強いとはいいがたい敵だが、複数での攻撃となると、かなりやっかいな存在だ。テンテンしんとの複数攻撃には注意しよう。		

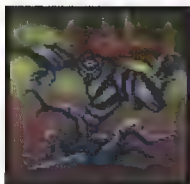


名 前	属 性	出 現 地 域
ガンナしん	ゲ神	東部自治区
HP : 45	EX : 50	ネル : 54
長い足の先で攻撃をしてくる。単体でもかなりの攻撃力を誇るが、複数での出現が多いためにかなりの強敵となるだろう。真っ先に倒そう！		

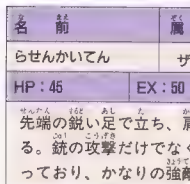


名 前	属 性	出 現 地 域
キメモリしん	ゲ神	東部自治区
HP : 35	EX : 40	ネル : 38
ドラゴンのようなこの敵は、攻撃力もかなりあるが、それよりも仲間を呼ぶことがあるので注意が必要だ。仲間を呼ばれる前に決着を！		

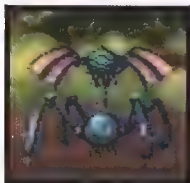




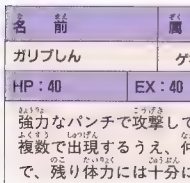
名 前	属 性	出 現 地 域
ジュレイしん	ゲ神	東部自治区
HP : 50	EX : 40	ネル : 46
<p>見た目よりも強力な攻撃をしてくるうえに、だ いちのさけびを使用してくるので、注意が必要。 キメモリしんとの複数攻撃は特に要注意だ。</p>		



名 前	属 性	出 現 地 域
らせんかいてん	ザ神	ドルーク
HP : 45	EX : 50	ネル : 56
<p>先端の鋭い足で立ち、肩にある銃で攻撃してく る。銃の攻撃だけでなく、バーナーの能力もも っており、かなりの強敵といえる。</p>		



名 前	属 性	出 現 地 域
ガンナれいしん	ゲ神	ドルーク
HP : 52	EX : 80	ネル : 70
<p>足の先端についている爪で攻撃をしてくるが、 単体ではまずまずの強さ。しかし、他の敵との 複合攻撃となると手早く倒した方がいいだろう。</p>		

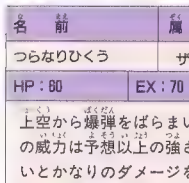


名 前	属 性	出 現 地 域
ガリブしん	ゲ神	ドルーク
HP : 40	EX : 40	ネル : 62
<p>強力なパンチで攻撃してくる。ほとんどの場合 複数で出現するうえ、仲間を呼ぶことがあるの で、残り体力には十分に注意しよう。</p>		

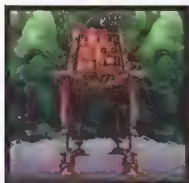




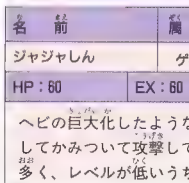
名 前	属 性	出 現 地 域
さかててっこう	ザ神	てんしの墓場
HP : 45	EX : 50	ネル : 69
キャタピラと突き出た排気管が特徴。その攻撃力はかなりのものである。早めにてんしのすずを使い、動きを封じてしまおう。		



名 前	属 性	出 現 地 域
つらなりひくう	ザ神	てんしの墓場
HP : 60	EX : 70	ネル : 73
上空から爆弾をばらまいて攻撃してくる。爆弾の威力は予想以上の強さなので、早めに倒さないとかなりのダメージを受けることになるぞ。		



名 前	属 性	出 現 地 域
うたたねくどう	ザ神	てんしの墓場
HP : 125	EX : 200	ネル : 120
巨大な4足歩行メカ。てんしのすずが効かない敵なので注意が必要。下段攻撃しか効かないので、出会ったら迷わず足元を攻撃しよう！		

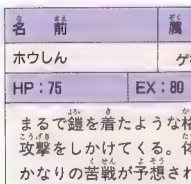


名 前	属 性	出 現 地 域
じゃじゃしん	ゲ神	ガラマニア
HP : 60	EX : 60	ネル : 54
へびの巨大化したような敵。その体つきを生かしてかみついて攻撃してくる。複数での出現が多く、レベルが低いうちは強敵となる。		





名 前	属 性	出 現 地 域
トムしん	ゲ神	ガラマニア
HP : 40	EX : 50	ネル : 47
奇妙な体つきをした敵で、攻撃力は他の敵よりは弱い。だが、いやしのでを使い体力を回復するので、複数で出現したときはまっ先に倒そう。		



名 前	属 性	出 現 地 域
ホウしん	ゲ神	ガラマニア
HP : 75	EX : 80	ネル : 75
まるで鎧を着たような格好の敵。すると爪で攻撃をしかけてくる。体力、攻撃力とも強く、かなりの苦戦が予想されるので慎重に！		

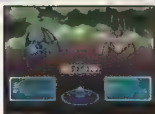


名 前	属 性	出 現 地 域
ばくふうかいり	ザ神	ガラマニア
HP : 65	EX : 80	ネル : 70
いかにも爆弾という形をした敵。攻撃力はかなりあるが、逃走する確率が高く、あと一息というところで逃げられてしまうことも多い。		

人間がどうにか人間を倒すには？

この表に載っている経験値。ひとりのときは、表の値のままなのだが、ふたりだと、ひとりあたり $1/1.3$ 、3人だと $1/1.2$ 、そして4人だと $1/1.3$ とひとり当たりの経験値は低くなるが、もらえる経験値の総量は増えていくのだ。

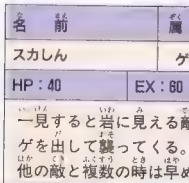
ポイントチェック



▲得なのか、損なのか……？



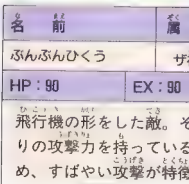
名 前	属 性	出 現 地 域
しっふうとつけき	ザ神	ガラマニア
HP : 60	EX : 80	ネル : 81
<p>胴体下からエアーを出して浮遊している。攻撃力も高く、まともに攻撃されたら、かなりのダメージとなるだろう。</p>		



名 前	属 性	出 現 地 域
スカしん	ゲ神	西域
HP : 40	EX : 80	ネル : 77
<p>一見すると岩に見える敵だが、攻撃となるとトゲを出して襲ってくる。いやしのをてを使うので他の敵と複数の時は早めに倒してしまおう。</p>		



名 前	属 性	出 現 地 域
ハイルしん	ゲ神	西域
HP : 60	EX : 90	ネル : 106
<p>ひとつ目と巨大なハサミが特徴な敵。攻撃力もかなり強力だが、らいげきを使って攻撃をしてくるので、残り体力には十分気をつけよう！</p>		

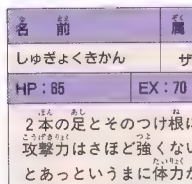


名 前	属 性	出 現 地 域
ぶんぶんひくう	ザ神	西域
HP : 90	EX : 90	ネル : 95
<p>飛行機の形をした敵。その名前とは裏腹にかなりの攻撃力を持っている。上空からの攻撃のため、すばやい攻撃が特徴だ。</p>		





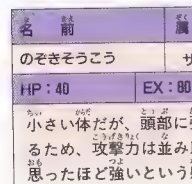
名 前	属 性	出 現 地 域
ズイガンしん	ゲ神	西域
HP : 70	EX : 80	ネル : 101
<p>強力な爪で襲いかかってくる敵。攻撃力がかなり強いので、複数で攻撃されたときは、確実に1匹ずつ倒していくようにしよう。</p>		



名 前	属 性	出 現 地 域
しゅぎよくきかん	ザ神	西域
HP : 85	EX : 70	ネル : 105
<p>2本の足とそのつけ根にある銃で攻撃してくる。攻撃力はさほど強くないが、複数で攻撃されるとあっというまに体力がなくなるので注意。</p>		



名 前	属 性	出 現 地 域
かさなりかいろ	ザ神	王都地下、ルーベル
HP : 75	EX : 100	ネル : 108
<p>4つの銃器を頭部に持つ敵。攻撃力にはバラつきがあるので、最初の攻撃が弱いからといって気を抜くと痛い目にあうことになるぞ！</p>		



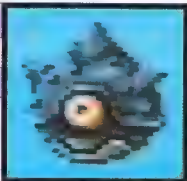
名 前	属 性	出 現 地 域
のぞきそうこう	ザ神	王都地下、ルーベル
HP : 40	EX : 80	ネル : 89
<p>小さい体だが、頭部に強力な武器が隠されているため、攻撃力は並み以上。体力が低いので、思ったほど強いという感じはしない。</p>		





名 前	属 性	出 現 地 域
かわいかいろ	ザ神	王都地下、ルーベル
HP : 80	EX : 90	ネル : 110
小さい羽で飛んでいる敵。巨大な頭の下についている銃での攻撃よりも、クーロンゼロの攻撃に備えて、残り体力に注意して戦おう。		

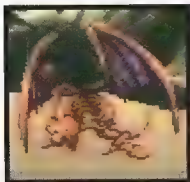
名 前	属 性	出 現 地 域
クオンしん	ゲ神	マナミガル峠、種の山
HP : 80	EX : 60	ネル : 108
まるで貝のような敵。複数で現れたときは、いやしのでを使って体力をどんどん回復していくので、まず最初に倒すようにしたい。		



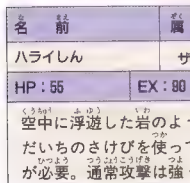
名 前	属 性	出 現 地 域
かりりんどう	ザ神	マナミガル峠、種の山
HP : 80	EX : 130	ネル : 120
頭部の大砲が目につく敵。その姿から想像できるようにかなりの強敵である。残り体力に十分注意して戦うようにしよう。		

名 前	属 性	出 現 地 域
ゾルしん	ゲ神	マナミガル峠、種の山
HP : 70	EX : 120	ネル : 118
攻撃力はかなり強力な敵。防御力も非常に高く意外と苦戦する可能性がある。複数での出現が多く、逃走する時もあるので注意が必要。		





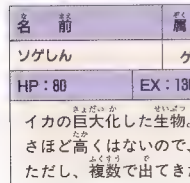
名 前	属 性	出 現 地 域
パイサレン	ゲ神	マナミガル峠、種の山
HP : 85	EX : 110	ネル : 111
<p>強力なアゴで攻撃をしてくる。攻撃力はかなり強い。うえに、複数で出現することが多いので、注意が必要である。</p>		



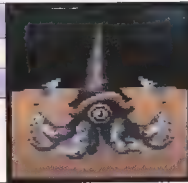
名 前	属 性	出 現 地 域
ハラレン	ザ神	マナミガル峠、種の山
HP : 55	EX : 80	ネル : 108
<p>空中に浮遊した岩のような敵。複数で出現し、だいちのさけびを使って攻撃してくるので注意が必要。通常攻撃は強くない。</p>		



名 前	属 性	出 現 地 域
すいせいりんどう	ザ神	マナミガル峠、種の山
HP : 71	EX : 110	ネル : 83
<p>小さいながらもかなりの攻撃力を持つ。しかし、防御力はそれほど高くなく、比較的倒しやすい敵だ。ただし、複数での出現には要注意。</p>		



名 前	属 性	出 現 地 域
ソゲレン	ゲ神	疫病船
HP : 80	EX : 130	ネル : 121
<p>イカの巨大化した生物。通常の攻撃も防御力もさほど高くはないので、らくに勝てるだろう。ただし、複数で出てきた場合は注意すること。</p>		





名 前	属 性	出 現 地 域
センカしん	ゲ神	疫病船
HP : 80	EX : 130	ネル : 140
S字型の体を示す、カマ状の腕による攻撃は非常に強力である。さらに、ばくえんじんも使ってくるので、体力をチェックするように。		

名 前	属 性	出 現 地 域
ユビしん	ゲ神	疫病船
HP : 105	EX : 140	ネル : 124
魔法使いという感じの敵。攻撃力は意外と低いし、それほど強力な攻撃もしてこないで、出会ったらさっさと倒してしまおう！		

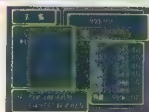


名 前	属 性	出 現 地 域
ガララしん	ゲ神	疫病船
HP : 75	EX : 150	ネル : 112
うみへびが巨大化したような敵。攻撃力はかなりのものだが、体力が少ないので、一点集中攻撃をすれば簡単に撃破できるぞ！		

銃と剣、どちらでの武器で戦う？

ポイントチェック

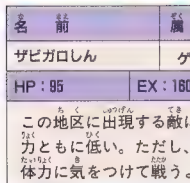
この世界には、銃と剣というふたつの系統の武器がある。銃系の武器は、うまく当たれば敵に高いダメージを与えられるが、当たりそこねて十分なダメージを与えられないことも多い。一方、剣系の武器は、一定のダメージを確実に与えるぞ。



▲銃と剣のどちらを装備？



名 前	属 性	出 現 地 域
マバードしん	ゲ神	マナミガル
HP : 120	EX : 130	ネル : 198
<p>空中から巨大な爪で攻撃してくる。その攻撃力は強大で、パーティーがひとりの時には残り体力に注意しないと、かなり危険な相手。</p>		



名 前	属 性	出 現 地 域
ザビガロしん	ゲ神	マナミガル
HP : 95	EX : 160	ネル : 220
<p>この地区に出現する敵にしては、攻撃力、防御力ともに低い。ただし、複数での出現は、残り体力に気をつけて戦うようにしよう。</p>		



名 前	属 性	出 現 地 域
アイヤイしん	ゲ神	ジュザリア
HP : 125	EX : 170	ネル : 241
<p>大きな腕のカマで攻撃してくる。攻撃力はこの地域では並程度。しかし、複数で出現するので注意が必要だ。空中にも出現する。</p>		

ほとんどの天使には音が効果的!

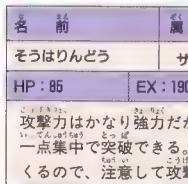
東部自治区で事件を解決したあとと手に入るのしらず。これは戦闘中に使うとすべての天使の動きを一定時間止めてくれるという優れもの。これを使えば、天使なんか怖くない(?)。ただし、壊れた天使など、ボスには通じないので注意。

ポイントチェック

▲天使の動きが完全に止まる



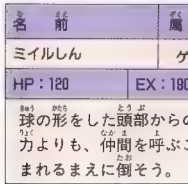
名 前	属 性	出 現 地 域
ピラカしん	ゲ神	ジュザリア
HP : 135	EX : 170	ネル : 238
空中浮遊した魔術師とでもいうような格好だが、 通常攻撃力もそこそこある。また、ばくえん じんを使って攻撃してくるので要注意。		



名 前	属 性	出 現 地 域
そうはりんどう	ザ神	ジュザリア
HP : 85	EX : 190	ネル : 252
攻撃力はかなり強力だが、防御力が低めなので、 一点集中で突破できる。クーロンゼロを使って くるので、注意して攻撃しよう。		



名 前	属 性	出 現 地 域
ガジーラしん	ゲ神	ジュザリア
HP : 110	EX : 200	ネル : 230
攻撃力、防御力とも恐れるほど強くはない。普 通に経験を積んできたのなら簡単に撃破でき るだろう。複数出現の時は確実に倒すこと。		

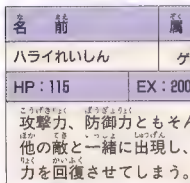


名 前	属 性	出 現 地 域
ミイルしん	ゲ神	マナミガル ゲの山
HP : 120	EX : 190	ネル : 279
球の形をした頭部からのびる、長い尻尾の攻撃 力よりも、仲間を呼ぶことの方がやっかい。囲 まれるまえに倒そう。		

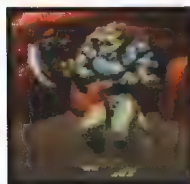




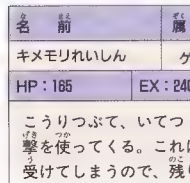
名 前	属 性	出 現 地 域
オピラしん	ゲ神	マナミガル ゲの山
HP : 95	EX : 200	ネル : 272
つうじょうこうげきりよく 通常攻撃力はそれほど恐くはないが、だいちの いかり、だいちのさけび、とふたつの能力 <small>のうりよく</small> を使 用 <small>よう</small> してくるので、注意 <small>ちうい</small> したほうがいいだろう。		



名 前	属 性	出 現 地 域
ハライレいしん	ゲ神	マナミガル ゲの山
HP : 115	EX : 200	ネル : 228
こうげきりよく ぼうぎよりよく 攻撃力、防御力ともそんなに強くはない。だが、 他 <small>ほか</small> の敵 <small>てき</small> と一緒に出現し、いやし <small>いっしょ</small> のてを使 <small>つか</small> って体 力 <small>りよく</small> を回復 <small>かいふく</small> させてしまう。まず最初 <small>さいしょ</small> に倒 <small>たお</small> そう。		



名 前	属 性	出 現 地 域
ハイカゲしん	ゲ神	マナミガル ゲの山
HP : 120	EX : 230	ネル : 337
て も おの こうげき 手に持った斧で攻撃してくる。攻撃力、防御力 とまかなりの強さだ。ハライレいしんといっし ょに出現 <small>しゅつげん</small> することが多い。		

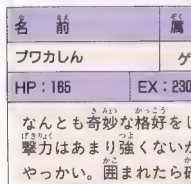


名 前	属 性	出 現 地 域
キメモリれいしん	ゲ神	マナミガル ゲの山
HP : 185	EX : 240	ネル : 331
こうりつぶて、いてつくこえ、といった特殊攻 撃 <small>げき</small> を使 <small>つか</small> ってくる。これは、かなりのダメージを 受 <small>う</small> けてしまうので、残り体力 <small>のこたいりよく</small> には要 <small>よう</small> 注意 <small>ちうい</small> だ。		

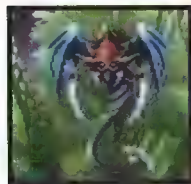




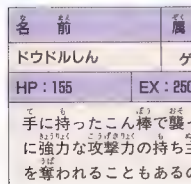
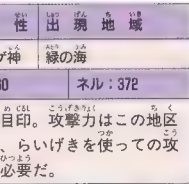
名 前	属 性	出 現 地 域
フジカしん	ゲ神	マナミガル ゲの山
HP : 400	EX : 560	ネル : 480
その巨大な体つきのとおり、攻撃力、防御力ともかなりのもの。また体力が多いので、確実に攻撃をして、体力をどんどん奪っていかう！		



名 前	属 性	出 現 地 域
プワカしん	ゲ神	緑の海
HP : 185	EX : 230	ネル : 354
なんとも奇妙な格好をしている敵。単体での攻撃力はあまり強くないが、複数での出現が多くやっかい。囲まれたら確実に1匹ずつ倒そう。		



名 前	属 性	出 現 地 域
クウラしん	ゲ神	緑の海
HP : 180	EX : 260	ネル : 372
大きな翼と長い尻尾が目印。攻撃力はこの地区では標準的なものだが、らいげきを使つての攻撃にはかなりの注意が必要だ。		

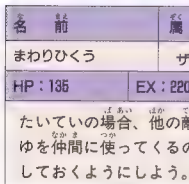


名 前	属 性	出 現 地 域
ドウドルしん	ゲ神	緑の海
HP : 155	EX : 250	ネル : 354
手に持ったこん棒で襲ってくる。見た目おりに強力な攻撃力の持ち主。あつというまに体力を奪われることもあるので、戦いは慎重に。		





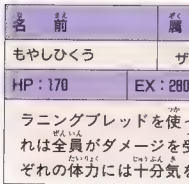
名 前	属 性	出 現 地 域
しんこうてっこう	ザ神	緑の海
HP : 145	EX : 270	ネル : 384
<p>ドラム缶にキャタピラがついたような敵だが、攻撃力は高い。複数で出現するので、てんしのすずを使い、動きを封じ込めてから戦いたい。</p>		



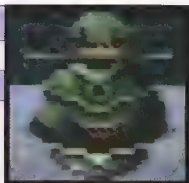
名 前	属 性	出 現 地 域
まわりひくう	ザ神	旧王都 墜落船内
HP : 135	EX : 220	ネル : 308
<p>たいていの場合、他の敵と複数で出現する。ちゆを仲間に使ってくるので、現れたら早めに倒しておくようにしよう。</p>		



名 前	属 性	出 現 地 域
わすれきかん	ザ神	旧王都 墜落船内
HP : 150	EX : 260	ネル : 411
<p>頭部にある3つの機銃で攻撃してくる。攻撃力もさることながら、かなりの防御力をもっている。ので、確実に攻撃できる方法で倒そう。</p>		



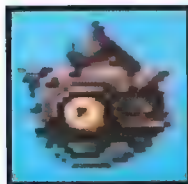
名 前	属 性	出 現 地 域
もやしひくう	ザ神	旧王都 墜落船内
HP : 170	EX : 280	ネル : 462
<p>ラングブレッドを使って攻撃してくるが、これは全員がダメージを受けてしまうので、それぞれの体力には十分気をつけておこう。</p>		





名 前	属 性	出 現 地 域
くりかえしじゅうじ	ザ神	旧王都 墜落船内
HP : 200	EX : 260	ネル : 415
プラネタリウム機械に似た敵。グラビティを使 って攻撃してくるが、他の敵と複数で出現する ので、倒す順番をよく考えて戦おう。		

名 前	属 性	出 現 地 域
くもりりんどう	ザ神	ニクラ
HP : 130	EX : 340	ネル : 554
攻撃力、防御力とも、出現地域では平均的な強 さを誇っているが、やはり他の敵との複合攻撃 には注意が必要である。		

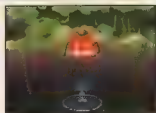


名 前	属 性	出 現 地 域
メヘルしん	ゲ神	ニクラ
HP : 180	EX : 280	ネル : 440
通常の攻撃はさほど強くはないが、複合攻撃で 襲われた時は注意しよう。とくに特殊攻撃では 残り体力に注意しよう。		

ザ神とゲ神の抵抗力の違いに注意

ポイントチェック

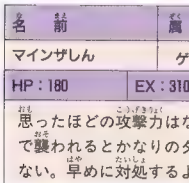
能力を使って攻撃するとき、ゲの能力だとゲ神
 への効果は低めだし、ザの能力はザの天使に効果
 が薄い。それを知らないといけないこう損をしてしま
 うことも？ 具体的には、114ページ以降の各々の
 神の能力を見てチェックしよう。



▲なるべく違う属性で攻撃を



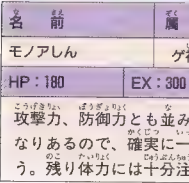
名 前	属 性	出 現 地 域
ギガンテしん	ゲ神	ニクラ
HP : 170	EX : 340	ネル : 570
攻撃力が多少高いので、他の敵との複合で現れたりした場合は、さっさと倒してしまうようにしましょう。		



名 前	属 性	出 現 地 域
マインザしん	ゲ神	ニクラ
HP : 180	EX : 310	ネル : 546
思ったほどの攻撃力はないにせよ、やはり集団で襲われるとかなりのダメージにつながりかねない。早めに対処するようにしよう。		



名 前	属 性	出 現 地 域
しょうどひくう	ザ神	ニクラ
HP : 220	EX : 290	ネル : 456
その名前のとおり、攻撃力はかなりのものである。単体でもやっかいな存在なので、複数で出現した場合は残り体力に十分注意しよう。		

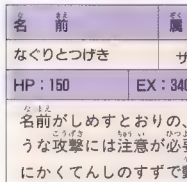


名 前	属 性	出 現 地 域
モノアしん	ゲ神	ニクラ
HP : 180	EX : 300	ネル : 460
攻撃力、防御力とも並みではあるが、体力がかなりあるので、確実に一点集中で倒してしまう。残り体力には十分注意すること。		





名 前	属 性	出 現 地 域
ばくねつかいろ	ザ神	ニクラ
HP : 135	EX : 360	ネル : 461
<p>体力は少ないものの、攻撃力はかなりのもの。 集団で襲ってくるので、早めに倒すか、てんしのすずを使い動きを封じ込めてしまおう。</p>		



名 前	属 性	出 現 地 域
なぐりとつけき	ザ神	鬼鈷の洞窟
HP : 150	EX : 340	ネル : 575
<p>名前がしめすとおりの、まるで突撃してくるような攻撃には注意が必要だ。防御力も高く、とにかくてんしのすずで動きを止めてしまおう。</p>		



名 前	属 性	出 現 地 域
まもりりんどう	ザ神	鬼鈷の洞窟
HP : 125	EX : 370	ネル : 543
<p>攻撃力、防御力とも優れた敵で、ダメージを受けたらかなりの痛手となる。そのわりに体力が少ないので、一点集中で撃破しよう。</p>		

ゲ神の化物はもとは人間だった？

ポイントチェック

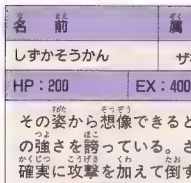
ゲの洗礼に矢敗すると化物になるらしいし、ドネアはタンドのせいでゲ神にされてしまった。さらに、目に見えないほど小さなゲ神は、相手に取り憑きゲ神にさせることもできるらしい。もしかして、ゲ神の化物ももとは人間なのかも？



▲あるいはもとは動物かも？



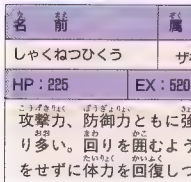
名 前	属 性	出 現 地 域
くろどうじ1	—	鬼結の洞窟
HP: 180	EX: 380	ネル: 400
<p>くろどうじは、ほとんど複数で取り囲むように出現する。攻撃力も高く、体力もあるので、味方の体力を気にしながら確実に倒すようにしよう。</p>		



名 前	属 性	出 現 地 域
しすかそうかん	ザ神	鬼結の洞窟
HP: 200	EX: 400	ネル: 826
<p>その姿から想像できるとおり、攻撃力はかなりの強さを誇っている。さらに体力も多いので、確実に攻撃を加えて倒すようにしよう。</p>		



名 前	属 性	出 現 地 域
くろどうじ1	—	地下遺跡
HP: 180	EX: 380	ネル: 400
<p>鬼結の洞窟で現れるものと同じ。とってくる戦法も変わらないが、こちらでの戦闘の方がハードに感じられるのは、強敵が多いせいかな……？</p>		

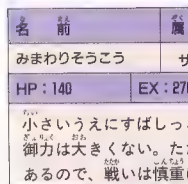


名 前	属 性	出 現 地 域
しゃくねつひくう	ザ神	地下遺跡
HP: 225	EX: 520	ネル: 522
<p>攻撃力、防御力ともに強力なうえ、体力もかなり多い。回りを囲むように出現するので、無理をせずに体力を回復しつつ戦うようにしよう。</p>		

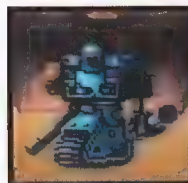




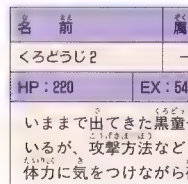
名 前	属 性	出 現 地 域
さんぼうきかん	ザ神	地下遺跡
HP : 150	EX : 510	ネル : 681
強力な銃器で武装した敵。複数で囲むように出現し、ランニングブレードを使用して体力を奪い取る。残り体力には十分注意しよう。		



名 前	属 性	出 現 地 域
みまわりそうこう	ザ神	地下遺跡
HP : 140	EX : 270	ネル : 580
小さいうえにすばしっこい敵なので、あまり防御力は大きくない。ただし、攻撃力もそこそこあるので、戦いは慎重に。		



名 前	属 性	出 現 地 域
れっふうとつけき	ザ神	地下遺跡
HP : 180	EX : 440	ネル : 836
腕の大型銃で攻撃をしてくる。前後左右と複数で囲むように出現するので、迷わずでんしのすずで動きを止めてから攻撃に移ろう。		



名 前	属 性	出 現 地 域
くろどうじ2	—	地下遺跡
HP : 220	EX : 540	ネル : 850
いままで出てきた黒童子とは違う体つきをしているが、攻撃方法などはほとんど変わりはない。体力に気をつけながら確実に倒すように。		



まち についたら店を訪ねよう

▶店マークの見極めが
かんじんなポイント

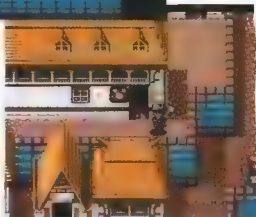


はじめて訪れた町。そこではまず体を休め、装備を整えたいと思うだろう。そのためには、町のあちこちにある各種のお店のマークを覚えておくと便利だ。では、その見方を簡単に紹介しておこう。

まず、町にあるマークは次のみっつ。よろず屋、酒場、そして宿屋だ。まず、よろず屋の中には、武器屋と道具屋のいずれか、または両方がある。武器屋では122ページからの武器・防具の一覧にて紹介されている武器と防具の多くが、また道具屋では120ページから紹介している道具一覧に載っているアイテムの多くが売られている。ただし、町によって、その品揃えは大きくことなる。ついで、酒場



◀この建物についている巾着のようなマークがよろず屋をしめす



ではいろいろな情報を聞くことが

▲このポットにも見えるマークは、酒場を現すマーク。一度は立ち寄ってみよう

できる。また、さまざまなイベントが発生することもある重要ポイントだ。最後は宿屋だ。情報収集にも便利だが、お金を払って泊まり、体力やステータス異常の回復をはかるRPGには欠かせないポイントだ。



▲ベッドがマークという、わかりやすいのは、もちろん宿屋のマークだ

能力 アイテムリスト

データ&リスト



capacit

ザ神しんとゲ神しんの能力のうりょくから、武器・防具ぶき ぼうぐ、
アイテムなど。グラン大陸たいりくの冒険ぼうけんに必
要よう不可欠ふかな情報じょうほうを一覧表いちらんひょうにして、分わか
りやすく紹介しょうかいしよう。

ゲの神の能力

ゲ神の信者は、自然とともに生活をしているような人々である。ゲ神のもたらす特殊能力は、自然界に起こる現象を自由自在に使いこなせるような、そんな能力である。ゲ神の守護は、生物的な補助なのである。



▲これがゲの神の本宮。この前で儀式が行われる。

攻撃能力 戦闘時に相手を攻撃する能力

能力名	消費量	攻撃対象	対ゲ神値	対ゲ神値
おにび	14	単体	17	15
ばくえんじん	38	単体	44	40
だいちのさけび	23	単体	26	17
だいちのいかり	53	単体	60	30
らいげき	45	単体	50	25
らいじんげき	98	全体	75	42
こおりつぶて	25	単体	23	21
いてつくこえ	53	前方	54	50
さばきのひかり	102	単体	94	84
こくうのなげき	120	全体	120	80

変化能力 単食時に敵の状態を変化させる能力

能力名	消費量	対象	変化内容	確率(%)
たむけのはな	45	単体	死亡	20
のろい	38	単体	石化	40
じゅばく	27	単体	麻痺	50
さいみんのかふん	23	単体	睡眠	50
まよいのうた	18	単体	混乱	40
ふういん	17	単体	能力封印	40
ふしよく	20	単体	毒	70

回復能力 変化した味方の状態を回復させる能力

能力名	消費量	対象	回復内容	使用可能場所
いのちのひかり	90	単体	死亡	どこでも
のろいがえし	41	単体	石化	戦闘時
じゅばくやぶり	18	単体	麻痺	戦闘時
めざめのしずく	18	単体	睡眠	戦闘時
みきわめ	14	単体	混乱	戦闘時
ふういんがえし	14	単体	能力封印	戦闘時
げどくのしずく	9	単体	毒	どこでも

補助能力

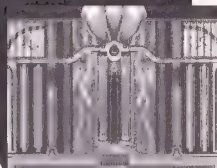
能力名	消費量	対象	変化するステータス
きりよくでんじゅ	38	味方	攻撃力
ゲのまもり	38	味方	防御力
ゲのあゆみ	31	味方	すばやさ
ただしきことば	18	味方	知識
ゲのころ	18	味方	精神力
だつりよく	35	敵	攻撃力
むきりよく	35	敵	防御力
ぬかるみ	26	敵	すばやさ
いつわりのことば	15	敵	知識
ぜつぼうのなげき	15	敵	精神力

回復能力

能力名	消費量	対象	回復量
いやしのて	16	単体	30
いやしのこえ	32	単体	100
いやしのころ	66	単体	300
おいなるて	26	全体	30
おいなるこえ	48	全体	100
おいなるころ	88	全体	300

ザの神の能力

いつからか自動機械をザ神と崇めて生
 活している人々がいる。彼らは機械との
 調和世界を作り上げ、それらから得られる
 特殊な能力を自在に操る。まさに機械からの
 恩恵といえるだろう。



▲ザの神の神殿 この神殿
 の前で儀式がおこなわれる

攻撃能力

武器名	威力	属性	威力	威力
バーナー	15	単体	16	18
ビーム	42	単体	39	47
クラック	28	前方	25	27
フレイム	78	全体	55	60
フリーザ	20	単体	17	25
クーロンゼロ	47	前方	36	58
グラビティ	39	単体	30	40
ラングブレッド	80	前方	48	76
プラズマウェーブ	88	単体	58	94
ノヴァ	112	前方	110	150

変化能力

戦闘時に自分の状態を変化させる能力

能力名	消費量	対象	変化内容	確率(%)
てんしのさばき	45	単体	死亡	25
さいぼうへんかん	38	単体	石化	45
パラライザー	27	単体	麻痺	35
すいみんガス	23	単体	睡眠	45
ホログラフ	18	単体	混乱	35
てんしのささやき	17	単体	能力封印	35
ポイズンガス	20	単体	毒	75

複製能力

変化した自分の状態を複製もしくは能力

能力名	消費量	対象	複製内容	使用可能場所
てんしのきせき	90	単体	死亡	どこでも
さいぼうかっせい	41	単体	石化	戦闘時
しんけいかっせい	18	単体	麻痺	戦闘時
ウェイカー	18	単体	睡眠	戦闘時
セーブマインド	14	単体	混乱	戦闘時
ちんもくかいじょ	14	単体	能力封印	戦闘時
デポイズン	9	単体	毒	どこでも

補助能力

能力名	消費力	対象	変化するステータス
てんしのてつわん	38	味方	攻撃力
こうしつか	38	味方	防御力
てんしのはばたき	31	味方	すばやさ
てんしのえいち	18	味方	知識
てんしのみちびき	18	味方	精神力
てんしのさえぎり	35	敵	攻撃力
そうこうはかい	35	敵	防御力
てんしのいましめ	26	敵	すばやさ
ほうきやく	15	敵	知識
てんしのまどわし	15	敵	精神力

回復能力

能力名	消費量	対象	回復量
かいふく	16	単体	30
ちゆ	32	単体	100
ふっかつ	66	単体	300
てんしのいやし	26	全体	30
てんしのまもり	48	全体	100
てんしのちから	88	全体	300

道具一覧

ここでは、冒険の途中で手に入るさまざまな道具をまとめてみた。道具の中には、店で買うことのできる

もの、倒したモンスターが落としていくもの、イベントの結果手に入れることができるものなどさまざま。

名前	種別	場所	対象	効果
ちげんたん	回復	どこでも	味方1人	味方1人の体力が20回復する
すいげんたん	回復	どこでも	味方1人	味方1人の体力が50回復する
かげんたん	回復	どこでも	味方1人	味方1人の体力が100回復する
ふうげんたん	回復	どこでも	味方1人	味方1人の体力が300回復する
てんかいげんたん	回復	どこでも	味方1人	味方1人の体力が999回復する
ちょうすいげん	回復	どこでも	味方全員	味方全員の体力が50回復する
ちょうかげん	回復	どこでも	味方全員	味方全員の体力が100回復する
ちょうふうげん	回復	どこでも	味方全員	味方全員の体力が300回復する
ちょうてんげん	回復	どこでも	味方全員	味方全員の体力が999回復する
きゅうせいしよ	回復	どこでも	味方1人	味方1人の石が40回復する
せいしよ	回復	どこでも	味方1人	味方1人の石が100回復する
しんせいしよ	回復	どこでも	味方1人	味方1人の石が300回復する
しょうきょうてん	回復	どこでも	味方1人	味方1人のスピリットが40回復する
きょうてん	回復	どこでも	味方1人	味方1人のスピリットが100回復する
だいきょうてん	回復	どこでも	味方1人	味方1人のスピリットが300回復する
そせいたん	復調	どこでも	味方1人	死んだ味方を生き返らせる
なんかたん	復調	戦闘中	味方1人	石化した味方を元に戻す
ゆうわたん	復調	戦闘中	味方1人	麻痺した味方を元に戻す
かくせいたん	復調	戦闘中	味方1人	寝ている味方の目を覚まさせる
ちんせいたん	復調	戦闘中	味方1人	混乱した味方を正気に戻す
めいかいたん	復調	戦闘中	味方1人	沈黙した味方を元に戻す
げどくたん	復調	どこでも	味方1人	毒性の効果をなくす
ぜんかいたん	復調	どこでも	味方1人	すべての異常を治す
いちげさたん	変化	戦闘中	敵1人	相手を死へと導く

こうして手に入れたアイテムの多くは、道具コマンドで使うことができる。なお、表の場所という項は、そのアイテムを使用できる場所の条

件だ。また、対象の項が記されていないものはイベントアイテムであり、持っているとき自動的に特定のイベントが始まるが、使用はできない。

名 前	種 別	場 所	対 象	効 果
せきかたん	変化	戦闘中	敵1人	相手を石に変える
まひたん	変化	戦闘中	敵1人	相手を麻痺させる
すいみんたん	変化	戦闘中	敵1人	相手の思考を停止させ動きを止める
げんわくたん	変化	戦闘中	敵1人	判断力低下 敵の判断を狂わせる
もくさつたん	変化	戦闘中	敵1人	相手の能力を封じる
もうどくたん	変化	戦闘中	敵1人	毒性効果を相手に与える
わんぞうたん	補助	戦闘中	味方1人	戦闘での味方の攻撃力を上げる
そくぞうたん	補助	戦闘中	味方1人	戦闘での味方の早さを上げる
たいぞうたん	補助	戦闘中	味方1人	戦闘での味方の防御力を上げる
ちきぞうたん	補助	戦闘中	味方1人	戦闘での味方の知識を高める
せいぞうたん	補助	戦闘中	味方1人	戦闘での味方の精神を高める
わんげんたん	補助	戦闘中	敵1人	戦闘での相手の攻撃力を下げる
そくげんたん	補助	戦闘中	敵1人	戦闘での相手の早さを下げる
たいげんたん	補助	戦闘中	敵1人	戦闘での相手の防御力を下げる
ちきげんたん	補助	戦闘中	敵1人	戦闘での相手の知識を下げる
せいげんたん	補助	戦闘中	敵1人	戦闘での相手の精神を下げる
だいちのじゅふ	じゅふ	戦闘中	敵1方向	戦闘で使うとゲの力を得られる
らいじんのじゅふ	じゅふ	戦闘中	敵4方向	戦闘で使うとゲの力を得られる
ひかりのじゅふ	じゅふ	戦闘中	敵1方向	戦闘で使うとゲの力を得られる
なげきのじゅふ	じゅふ	戦闘中	敵4方向	戦闘で使うとゲの力を得られる
グラビティカード	カード	戦闘中	敵1方向	戦闘で使うとザの力を得られる
ラニングカード	カード	戦闘中	敵1方向	戦闘で使うとザの力を得られる
プラズマカード	カード	戦闘中	敵1方向	戦闘で使うとザの力を得られる
ノヴァカード	カード	戦闘中	敵4方向	戦闘で使うとザの力を得られる
しょうれいせき	アイテム	どこでも	味方1人	ザの力が得られる
てんしのすず	アイテム	戦闘中	敵全部	一定時間天使の動きを止める
しょうれいぎよく	アイテム	不使用	—	召霊石でできた丸い玉
たね	アイテム	不使用	—	寒さに強い種
はられのはな	アイテム	不使用	—	高価な香辛料

武器・防具一覧

ここにあげる武器・防具は店で買える物と途中で手に入る物があります。装備できる人物は、主人公→PC

ミケーネ→ミケ 以外はすべて名前の頭文字で表しています。効果の項目も変化パラメータの頭文字です。

名前	属性	効果	表
たんぱつじゅう	銃	攻+1	ガ・イ以外
じどうじゅう	銃	攻+3	ガ・イ以外
おおがたじゅう	銃	攻+6	ガ・イ以外
さんだんじゅう*	銃	攻+9	フ・セ・リ・カ・バ
ばくれつじゅう	銃	攻+12	ガ・イ以外
そげきじゅう	銃	攻+18	ガ・イ以外
かかえきじゅう	銃	攻+21	ガ・イ以外
ほうだんきじゅう	銃	攻+24 防+3	ミケ・ア・ロ・ミ・ク
かいてんきじゅう	銃	攻+30	ガ・イ以外
はんしゃきじゅう	銃	攻+33	ガ・イ以外
とうけつほう*	銃	攻+35 早+4	フ・セ・リ・カ・バ
じゅうあつほう	銃	攻+55	ガ・イ以外
こうそうほう	銃	攻+70 防+4	PC・ガ・イ以外
くどうごろし*	銃	攻+22 防+2	フ・セ・リ・カ・バ
えんりゅう	銃	攻+25 早+2	ミケ・ア・ロ・ミ・ク
かりゅう	銃	攻+28	ガ・イ以外
せんめつ	銃	攻+38	ミケ・ア・ロ・ミ・ク
せいおん	銃	攻+45	ガ・イ以外
あんこく	銃	攻+50 防+5	ミケ・ア・ロ・ミ・ク
げんし	銃	攻+80	ガ・イ以外
たんけん	剣	攻+2	PC・ガ・イ・バ

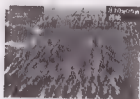
後ろに*印のある武器は、前方の敵全部に対して攻撃できます

名 前	種 属 性	効 果	装 備
せいどうけん	剣	攻+4	PC・ガ・イ・バ
ちょうけん	剣	攻+7	PC・ガ・イ・バ
いこくけん	剣	攻+10	PC・ガ・イ・バ
ざんばけん	剣	攻+13 防+1	PC
てんけつけん	剣	攻+14	PC・ガ・イ・バ
しんくうけん	剣	攻+16 早+2	PC・バ
こがたな	剣	攻+19	PC・ガ・イ・バ
ぐんとう	剣	攻+28	全員
せいりゅうとう	剣	攻+31	PC・ガ・イ・バ
しかけがたな	剣	攻+34	PC・ガ・イ・バ
りょうばとう	剣	攻+37	PC・ガ・イ・バ
いあいとう	剣	攻+52	PC・ガ・イ・バ
けきしんとう	剣	攻+60 防+6	ガ・イ
かたくだき	剣 (沈黙)	攻+16 防+2 早+1	PC
しのび	剣 (麻痺)	攻+19 防+3 早+2	PC
とうこうしらす	剣	攻+29 早+4	PC・ガ・イ・バ
みはむら	剣 (眠り)	攻+43	PC・ガ・イ・バ
ふぶき	剣 (混乱)	攻+65 防+4	ガ・イ
ひっさつ	剣 (毒)	攻+85	PC・ガ・イ・バ
おにこ	剣	攻+100	PC
めののふく	鎧	防+1	全員
くさりきこみ	鎧	防+3	全員
せいどうきこみ	鎧	防+5	全員
しんてつそうこう	鎧	防+8	全員
はくざんそうこう	鎧	防+12	全員
こがねよろい	鎧	防+18	全員
じひびきよろい	鎧	防+19	全員
りんかっちゅう	鎧	防+28	ガ・イ・バ
かがみかっちゅう	鎧	防+30	PC・ガ・イ以外
きょうい	鎧	防+35	PC

名前	属性	効果	装備
ぬのぼうし	兜	ぼう 防+1	全員
きちょうがさ	兜	ぼう 防+2	全員
やすでがさ	兜	ぼう 防+3 ち 知+2	PC・ガ・イ以外
きみょうなめん	兜	ぼう 防+4	全員
さしんのめん	兜	ぼう 防+6 ば 早+3	ガ・イ・バ
はじゃのめん	兜	ぼう 防+9	全員
かぜのかぶと	兜	ぼう 防+11	全員
だいちのかぶと	兜	ぼう 防+15 ば 早+4	ガ・イ・バ
てんちのかぶと	兜	ぼう 防+16 ば 早+4	PC・ガ・イ以外
せんりつ	兜	ぼう 防+20 ち 知+4 ち 知+4	PC
かわまもり	盾	ぼう 防+1	全員
てっこうまもり	盾	ぼう 防+2	PC・ミク・ア・ロ・ミ・ク・ガ・イ
きょうめんだて	盾	ぼう 防+6 ば 早+2	フ・セ・リ・カ・バ
ざんこうだて	盾	ぼう 防+6	PC・ミケ・ア・ロ・ミ・ク・ガ・イ
おうごんだて	盾	ぼう 防+9	フ・セ・リ・カ・バ
こんこうだて	盾	ぼう 防+11	全員
ぎょりんだて	盾	ぼう 防+14 ば 早+4	フ・セ・リ・カ・バ
ひろきかべ	盾	ぼう 防+16	PC・ミケ・ア・ロ・ミ・ク・ガ・イ
びゃくやだて	盾	ぼう 防+20	全員
げんえい	盾	ぼう 防+25	PC
かいなおおい	腕輪	こう 攻+1	全員
かねばりてぶくろ	手袋	こう 攻+2	全員
ぎょりんてぶくろ	手袋	こう 攻+3	PC・ミケ・ア・ロ・ミ・ク・ガ・イ
はがねのこて	こて	こう 攻+4 ぼう 防+2	全員
おうごんこて	こて	こう 攻+7 ぼう 防+3	全員
かわのくつ	靴	ば 早+2	全員
はがねのくつ	靴	ば 早+3	全員
けものあゆみ	歩み	ば 早+5 ぼう 防+1	フ・セ・リ・カ・バ
ひとあゆみ	歩み	ば 早+8 ぼう 防+3	全員
ひかりあゆみ	歩み	ば 早+8 ぼう 防+5	全員

グラン 大陸秘史

せつ てい りょうしゅう
設定資料集



croquis

グラン^{せつ}世界のイメージをさらに^{ひろ}広げる
設定資料^{せつてい りょうしゅう}から、参考^{さんこう}デザイン、ラフス
ケッチ^{いっしょくかい}までを一挙公開。さらに、^{かんまつ}巻末
には、^{かへんぜんご}改変前後を^{たいひ}対比できる^{ねんびょう}年表つき。

グラン大陸秘史

設定資料集

グランヒストリアには、ついに語られることのなかった数々の設定が

存在する。使われなかったものを含め、その一部をここに紹介しよう。
デザインワーク：福地仁、森木靖泰

キャラクター設定 1



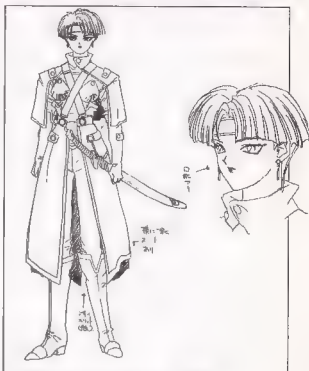
▲トールのラフイメージ。狩人をイメージしたものか。このころ、グランヒストリアはライブといわれていた

▼主となった主人公の設定。右手に持った杖や、冠というより帽子のようなものを身につけている





▲邪道盗賊衆の頭領としてのガイナスター



▲妖艶なるゼノビアのキャラクター設定



▲ガラマニア王としてのガイナスターの衣装



▲カイザーとしてデザイン。イメージはタンドに継承

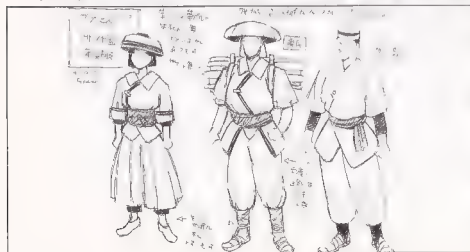
キャラクター設定3



◀アシナの服装その1。左から、成人王族（ただし、成人した王族は大抵軍人）、一般兵士、成人の王族の服装。これらの服装の色としては、白と青を基調にしたものが選ばれている



▶アシナの服装その2。左から、執政官などの文官、将校などの武官、そして軍人の中の文官。武官が、右側にピストルを装備しているのが、ラン世界の雰囲気をよく現している

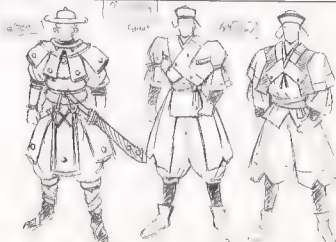


◀アシナの服装その3。村人や町人といった風情。左から、女性、農民、町人（商人）。農民と町人の区別はあまりない。また、足元は草履や、サンダル、木靴などで革靴はほとんどない。



◀女性しか王宮に立ち入れないマナミガルの服装。どれも、女性用と思われる。左端は不明だが、あとは技術者、役人または学者、そして一般兵士。兵士は、背中に銃を背負っているらしい。

▶左端は自治区の人々となっているが、どうやら異族の服装の原案らしい。その右のふたりは、ともにジュザリアの服装だが、具体的な職業などは不明。中央が武官で、右端が文官であろうか？



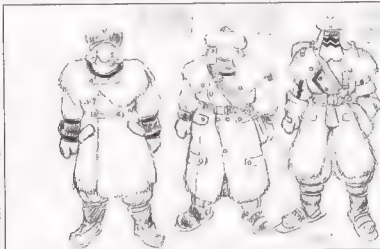
◀アサシナの服装その4。垢抜けた、王都の人々の服装。左から、婦人、商人、市民となっているが、いずれも比較的裕福な階級の服であろう。上流の人は上着を着ているとの注意書きも見られる。



キャラクター設定 5



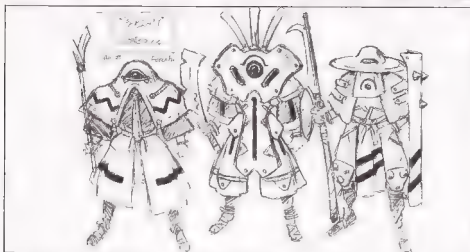
◀ガラマニアの服装その1。左から、文官、将校、一般兵士。寒い国らしく、「T」状の服となっており、将校服にはボアも見られる。また、兵士は左の腰に、銃らしきものを装備している。



▶ガラマニアの服装その2。左の2体は一般市民。兵が、足元に履いているのはかんじきである。また、面布にはガラマニアの紋章が入っている。

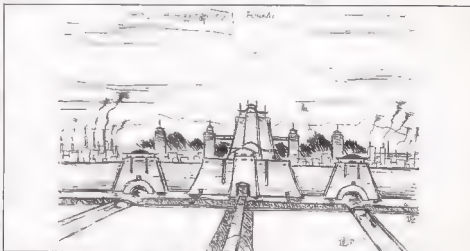


◀邪道盗賊衆の設定。左は騎馬をしない者、右は騎馬をするものだが、頭の「イグル」以外基本は同じ。また、どことなくガラマニアの一般兵の服を遠想させるデザインになっている。



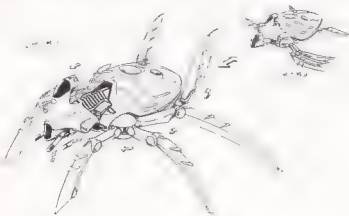
◀自治区の人々となっているが、ケミヌやヘンダライといった村の異形の住民。あるいは、体の一部を機械にかえていいるのかも知れないが、これだけでは判別できない

▶アサシナ王国の首都のラフスケッチ。手前を運河が流れ、奥には森が広がる。その一方で、無数の工場がばい煙を上げているなど、グラン世界の現状をよく現している



◀ザの神殿の設定。神殿としての荘厳さと、メカニカルなイメージが見事に融合している。奥の柱には、ザの力を封印しているといれる、ザの神体、偽りの星が隠されているという

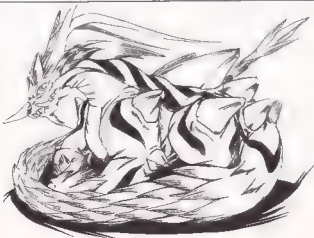
「イブスキと疫病船を模倣したとき、共に従えたザの天使、水天使の設定と思われる。この設定から、地上、水中、そして水上と活動領域に合わせ、多彩な変形を見せるはずだったことがわかる



「イブスキに操られ、主人公を襲い敗れた水天使。その体には、目には見えないほど小さなザの神が取りつき、ゲ神となった姿の設定と思われる。巨大な水グモといった雰囲気がよく出ている

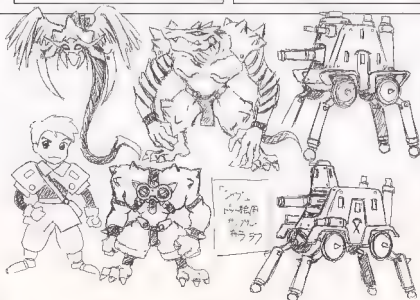
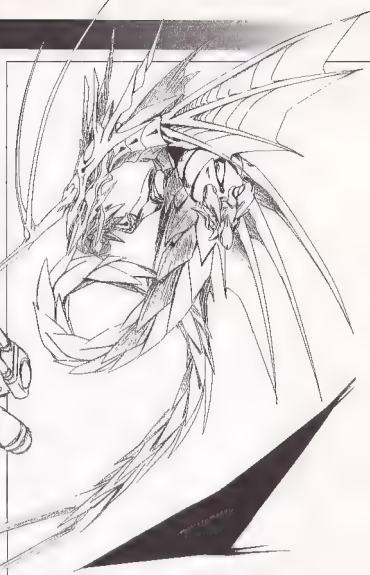
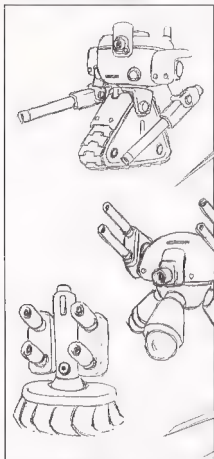


「おそらく、ゲの山に住むゲの竜の設定と思われる。だとすれば、画面上の姿と比べると、こちらの方が多少優しげだろうか？ あるいは、時渡りのみずちの習作がもしれないが……」



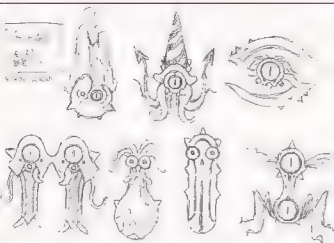
モンスター 2

▶ 時渡りのみづちの設定。これが決定版？
▼ サの天使の設定。いかにも戦闘ボッドとでもいうデザインが興味深い

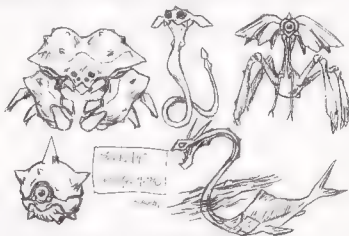


◀ ドット絵用に書かれたサンプルキャラ。眠り駆動らしいデザインに、トックが変形する戦艦メカという初期設定の片鱗がうかがえる

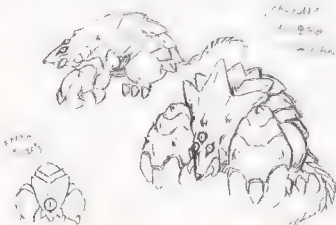
◀モンスターの参考ラフ。初期に登場するハブ神（下段右端）やフル神（下段左端）、あるいは上空に出現するスカ神（上空左端）といったモンスターたちのラフデザインが勢揃い

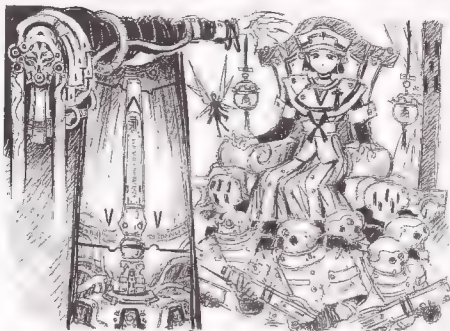


▶上と同く、タカア神（右端）をはじめとするグの神たちの参考用ラフデザイン。これら、グの神は、グの洗礼に失敗した人間のなれの果てだともいうが……



◀主人公が、東部自治区にある疫病に強い種を求めて訪れた山に住んでいた、ボスクラスのグ神のノツチ。しかし、左下のザコモグラはアイディアだけで、実際に登場することはなかった

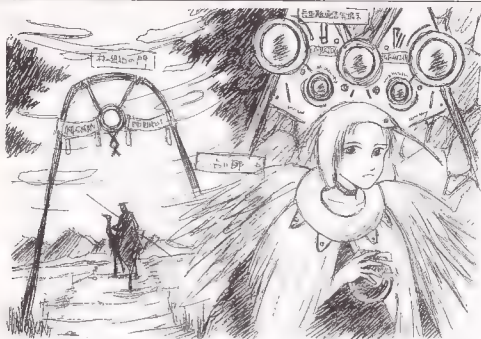




▲ルウ(ア)の横に妖精らしきものが見えるなど、ファンタジー色の強いラフスケッチ



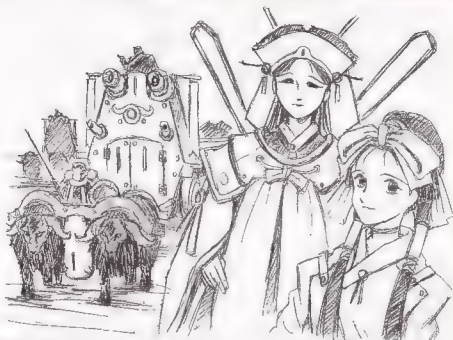
▲アサシナとの戦争で、ガラマニアが使用する予定だった怪獣と言えるほどに巨大なグセムか？



▲村の出口の門、占いの少女、そして長距離通信用端末などが描かれている



▲手前の女性はルウ？あるいは、ドネアか？ 後ろには巨大な天使が控えている？



▲この女性もやはりルウか？ 水牛が戦車を引いているのはなかなか合っている



▲象列車を襲撃する邪道盗賊衆といったイメージのラフスケッチ

世界記全書

世界記改変の軌跡

歴史はどのように改変されたのか。
改変前と、改変された歴史のひとつ

改 変 前

804年

イブスキの悲劇
平和協定成立
邪道盗賊衆の横行

805年

襲われた結婚式
盗賊ついで令
クノン王子誕生
王都襲撃
大神官誘拐事件

806年

サンザカルの戦い
クノン王子死亡

807年

東部自治区事変
神官リザーラ暗殺
ゲ神排斥運動

とを併記して比較しよう。なお、改変後の歴史は、ひとつの例にすぎないことをことわっておく。

改 変 後

804年

イブスキの悲劇
平和協定成立
邪道盗賊衆の横行

805年

鉄道襲撃
盗賊ついで令
クノン王子誕生
王都襲撃
大神官誘拐事件

806年

サンザカルの戦い

807年

天使暴走事件
ユクモ沈没
墓場街道開通

改 変 前

808年

こんやくせいりつ
婚約成立
おうといてんはじ
王都移転始まる

809年

おうといてんお
王都移転終わる
アサシニア6世の病
ドネア暗殺
ゼノビア処刑

810年

だいじ
第1次アサシナ戦争
アサシナ敗戦
ガランドアサシナ建国

811年

がらまにあの虐殺

812年

ごうぞくはんらん
豪族の反乱
だいきょうさくはっせい
大凶作発生

813年

おうえきかん
イブスキ王家の帰還
しうみひげき
死の海の悲劇
えきびょう
疫病ひろがる
えきびょうしうめつ
疫病消滅

改 変 後

808年

こんやくせいりつ
婚約成立
おうといてんはじ
王都移転始まる
はなよめ
花嫁のきえた日
こうぼ
ガラマニアの抗議

809年

おうといてんお
王都移転終わる
アサシニア6世の病
アサシナ王暗殺

810年

とけじけん
マナミガル峠事件
クノン失踪

811年

しんでんかいほう
神殿解放

812年

はんらんちんあつ
反乱鎮圧

813年

おうえきかん
イブスキ王家の帰還
しうみひげき
死の海の悲劇
えきびょう
疫病ひろがる
えきびょうしうめつ
疫病消滅

改	変	前
814年		ガラマニア ^{だいかん び} 大寒波 ガラマニアの内戦 ^{ないせん}
815年		3国会談 ^{こくかいだん} 反アサシナ ^{はん どうめい} 同盟 ガラマニア軍 ^{ぐん しんこう} 侵攻
816年		第2次アサシナ戦争 ^{だい に じ せんそう} ガランドアサシナ敗戦 ^{はいせん}
817年		大神官歴訪 ^{だいしんかんれきほう}
818年		ゲ信仰 ^{しんこう} の復活 ^{ふっかつ}
819年		請願事件 ^{せいがん じ けん}
820年		* 神の来訪 ^{しん らいほう} * 神復活宣言 ^{しんふっかつせんげん}
821年		ガランドアサシナ滅亡 ^{めつぼう}

改	変	後
814年		イライ ^{しんでんかいほう} 神殿解放 ガラマニア ^{だいかん び} 大寒波 ガラマニアの内戦 ^{ないせん}
815年		3国会談 ^{こくかいだん} ドルーク ^{しんでんかいほう} 神殿解放 反アサシナ ^{はん どうめい} 同盟 ガラマニア ^{がい じ しん} 大地震 ガラマニア軍 ^{ぐん たい} 撤退
816年		アサシナ戦争 ^{せんそう} カイザー ^{はんらん} の反乱 カイザー ^{しよけい} 処刑 3国軍 ^{こくぐんやぶ} 敗れる
817年		アサシナ帝国建国 ^{ていこくけんこく} 大神官歴訪 ^{だいしんかんれきほう}
818年		ゲ信仰 ^{しんこう} の復活 ^{ふっかつ} 緑 ^{みどり} の海 ^{うみ} の神殿解放 ^{しんでんかいほう} 空 ^{そら} を行く船墜落 ^{ふねついろく}

改 変 前

822年

アサシナ^{あさしな}教化^か国^{こく}建^{けん}国^{こく}
マナミガル^{まなみかる}制^{せい}圧^{あつ}

823年

アサシナ^{あさしな}教^か化^{こく}国^{あつ}の^{せい}圧^{せい}政^{せい}

824年

ガラマニア^{せいらあ}制^{せい}圧^{あつ}
グラン^{たそがれ}の^{たそがれ}黄^{たそがれ}昏^{たそがれ}

825年

アサシナ^{めつぼう}滅^{めつぼう}亡^{めつぼう}
グラン^{たいりくめつぼう}大^{たいりくめつぼう}陸^{たいりくめつぼう}滅^{たいりくめつぼう}亡^{たいりくめつぼう}

改 変 後

819年

請^{せい}願^{いがん}事^ご件^{けん}
マナミガル^{まなみかる}制^{せい}圧^{あつ}

820年

821年

ジュザリア^{ないらん}内^な乱^{らん}
東^{とう}部^ぶ自^じ治^ち区^く制^{せい}圧^{あつ}

822年

ガラマニア^{せいらあ}制^{せい}圧^{あつ}
空^{そら}の^{くう}国^{こく}墜^つ落^{らく}

823年

アサシナ^{ていこく}帝^{てい}国^{こく}の^{あつせい}圧^{あつせい}政^{あつせい}
ニクラ^{かいめつ}壊^{かいめつ}滅^{かいめつ}
偽^{いつか}りの^は星^き起^{ごう}動^{ごう}
ドルーク^{ていこう}の^{ていこう}抵^{ていこう}抗^{ていこう}

824年

グラン^{たそがれ}の^{たそがれ}黄^{たそがれ}昏^{たそがれ}

825年

アサシナ^{めつぼう}滅^{めつぼう}亡^{めつぼう}
グラン^{たいりくめつぼう}大^{たいりくめつぼう}陸^{たいりくめつぼう}滅^{たいりくめつぼう}亡^{たいりくめつぼう}

メインスタッフ

オリジナルストーリー

あい かわ のぶる
會 川 昇

代表作は、週刊少年ジャンプ「影武者徳川家康」(脚本)、ビデオアニメ「ジェノサイバー」(脚本)、「疾風!アイアンリーガー〜銀光の旗の下に〜」(脚本、シリーズ構成)など多数

なん ばら じゅん
南 原 順

代表作は、ログアウト文庫六霸国伝シリーズ「セイガの歌姫」「ユナンの天女」「エンジュのお嬢」「カラクの女神」原作。同文庫「仮免巫女トモコ」原作など多数にわたる

ビジュアルディレクター

ふく ち ひとし
福 地 仁

ソノラマ文庫「聖刻1092」メカデザイン。
TVアニメ「超音戦士ボーマン」,「天空戦記シュラト」デザイン
ワークスなど。そのほか、代表作多数

イメージイラスト

なか むら じゅん いち
中 村 淳 一せっていきょうりやく
設定協力もり き やす ひろ
森 木 靖 泰この みち あ ゆ み
此 路 あ ゆ み

マップイラスト

き づ き と も の ぶ

げん ぞ
原画・セルワーク

J. C. スタッフ

せいまく
製作

㈱ パ ン プ レ ス ト

グ ラ ン ヒ ス ト リ ア

GRANHISTORIA

Vingt ans du regne de la Lune passez, Sept mille ans autre tiendra sa monar chie.
Quand le Soleil prendra ses iours lassez, Lors accomplir & mine ma prop hetie.

— 幻 史 世 界 記 —



C O N T E N T S

イントロダクション

大陸の黄昏

2

キャラクター紹介

歴史の申し子たち

7

基本操作

グラン大陸の歩き方

39

ゲーム攻略

世界記改変

47

モンスターリスト

天使と神の書

89

能力アイテムリスト

データ&リスト

113

ゲ神能力 114

ザ神能力 117

道具一覧 120

武器防具 122

設定資料集

グラン大陸秘史

125

年表

世界記全書

138

メインスタッフ

142

編集／斉藤睦志、斉木美香（STUDIO HARD）
文／池上隆之、岡澤知行
カバーイラスト／中村淳一
本文デザイン／長野事務所
カバーデザイン／田村 宏（SAKANA STUDIO）
協力／株式会社バンプレスト

この本に掲載された文章、写真、イラストについての責任はすべて小社にあります。

© G.H.P.

©BANPRESTO 1995

スーパーファミコン必勝法スペシャル

グランヒストリア～幻史世界記～

発行人 加納 将光

編集人 酒井 征勇

発行所 株式会社 勤文社

〒164 東京都中野区本町 3 丁目32番15号

☎ 03-3372-3281(編集)・03-3372-3291(営業)

振替 00190-8-13311番

写植・版下 株式会社 アクター

印刷所 凸版印刷株式会社

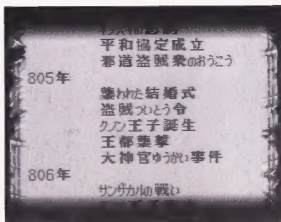
製本所 明興製本工業株式会社

落丁、乱丁本は、当社にておとりかいたします。

発行日、定価は、カバーに表示してあります。

©1995 Keibunsha Printed in Japan

ISBN4-7669-2315-4 C0076



© G.H.P.
© BANPRESTO 1995

混乱の大地「グラン」。民族対立や領土問題をめぐる国同士の争いは絶えることなく、人々の心もまた疲弊しきっていた。そして、20年後には滅亡を迎える運命にあった……。

この滅亡の歴史を知ることになった異世界の男…それがキミだ。はたして破滅への歴史を書きかえることはできるのか？ すべての運命はいま、キミに委ねられた……。



ストリートファイターIIバイブル

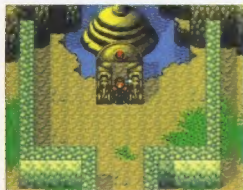
B6判／定価880円(税込み)

絶 賛 発 売 中



餓狼伝説3完全攻略ガイド

B6判／定価980円(税込み)



混乱の大地「グラン」。民族対立や領土問題をめぐる国同士の争いは絶えることなく、人々の心もまた疲弊しきっていた。そして、20年後には滅亡を迎える運命にあった……。

この滅亡の歴史を知ることになった異世界の男…それがキミだ。はたして破滅への歴史を書きかえることはできるのか？ すべての運命はいま、キミに委ねられた……。

●定価880円(本体価格854円)

© 1995 Keibunsha Printed in Japan



© G.H.P.
© BANPRESTO 1995

ISBN4-7669-2315-4 C0076 P880E